
Por sólo 395 ptas. 2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I - Número 11
8 424094 800032 00011
Play manía
Portugal 480 $ Cont.
HOBBY PRESS
Novedad
DINO CRISIS: ¡¡Corre, corre, que vienen los dinosaurios!!
CONTINUAMOS CON NUESTRA GUÍA DE FINAL FANTASY VIII ¡¡y regalamos 40 juegos!!
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Previews
RESIDENT EVIL 3
ASTÉRIX
TOMB RAIDER IV
Comparativa
¿Cuál es el mejor simulador de fútbol?
FIFA 2000 vs. ESTO ES FÚTBOL
Guía Completa
SHADOWMAN: Cómo sobrevivir en el reino de las sombras
NOVEDADES: CRASH TEAM RACING, EL MAÑANA NUNCA MUERE, TARZÁN, GTA 2...


TBWA

SUMARIO

Número 11 - Diciembre 1999

EDITORIAL

En estas épocas navideñas es habitual que el número de lanzamientos de las distintas compañías aumente de manera desproporcionada con respecto a otras épocas del año. No es extraño, ocurre lo mismo con los juguetes, los cavas y los langostinos. En Navidad se regalan más juegos, se compran más consolas, se tiene más dinero para invertir en caprichos...

También es la época en la que las compañías ponen a la venta sus juegos más importantes, sus títulos más emblemáticos y los que les van a proporcionar beneficios que, en muchos casos, les servirán para mantener su estructura el resto del año. Nosotros podemos elegir entre docenas de juegos de todo tipo.

Esta situación nos arrastra a dos reflexiones muy a tener en cuenta. Por un lado, entre la maraña de lanzamientos de calidad se cuelan bastante títulos mediocres que intentan aprovechar la fiebre de compras para camuflarse detrás de juegos de calidad y colarse en nuestras colecciones. Estad al tanto y no os dejéis engañar.

Por otro lado, el aumento de juegos de calidad y la posibilidad de vender como nunca, hace que los piratas se muevan con más frescura ofreciendo sus copias ilegales a diestro y siniestro. Tampoco debéis dejaros engañar.

Si vais a comprar un juego, dos o quince, vigilad su calidad y buscad siempre productos originales. El daño que causa la piratería al sector de los videojuegos es incalculable. Incalculable porque no es una cuestión de dinero, es una cuestión de futuro, y las pérdidas que puede arrastrar una compañía por causa de una venta masiva de copias ilegales pueden conseguir que esta compañía desaparezca o no vuelva a arriesgar millones en un título de calidad. ¿Merece la pena?

Si todos los profesionales de este sector, desde tenderos a distribuidores, desde grafistas a periodistas, nos esforzamos en mantener su salud, vosotros, que sois la parte más importante, tenéis el derecho y la obligación de hacer lo mismo.

No os dejéis engañar. Comprad juegos originales, no porque sea legal, sino porque es lo correcto.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Francisco Javier Mariscal, Mercedes López.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Robert Sandmann.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUBSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: cbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
NORTE DE SUDAMÉRICA Y ÁREA DE CARIBE: Distribuye ADEA - Madrid. Tl. 91 636 20 00. Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





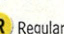
¿CÓMO PUNTUAMOS?

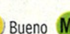
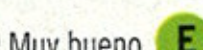
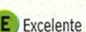
Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:



MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

El efecto 2000 según CODEMASTERS

En una reciente visita a Codemasters, tuvimos ocasión de comprobar que esta veterana compañía pretende comenzar con buen pie el año. Y todo gracias a tres juegos de antología: Colin McRae 2, Micromaniacs y Music 2000.

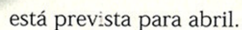
La estrella de este trío de ases es Colin Mac Rae 2, un juego que, según su productor, Guy Wilson, superará ampliamente a su famoso predecesor. Y es que Codemasters está revisando todos los aspectos de este gran juego (jugabilidad, opciones de personalización, control) para crear otro título absolutamente imprescindible. Pero de todas estas mejoras, la más espectacular será el nuevo motor gráfico, con coches formados por 700 polígonos (400 en la anterior entrega). Así, disfrutaremos de vehículos mucho más detallados, que también mostrarán los desperfectos sufridos durante la carrera.

A su vez, los escenarios serán mucho más reales, ya que en su creación se están utilizando fotografías de paisajes de los países por los que correremos. Ahora mismo se encuentra a un 50% de su desarrollo y tiene prevista la fecha de salida para el mes de abril.

Por su parte, MicroManiacs será el nombre definitivo del próximo juego de la saga Micromachines. El cambio de nombre se debe a que en lugar de coches controlaremos unos diminutos humanoides capaces no sólo de correr, sino de saltar y escalar. Además, cada personaje tendrá dos ataques especiales con los que "incordiar" a los rivales.

Por si esto fuera poco los circuitos serán totalmente 3D, lo que dará al juego un "look" mucho más vistoso. A eso hay que unirle un innovador sistema de cámaras que nos permitirá anticipar el trazado del circuito, por lo que podremos tomar curvas sin problemas.

Por lo demás, MicroManiacs mantendrá el planteamiento de las anteriores entregas. Así, correremos por escenarios domésticos como la cocina, pero de proporciones gigantescas debido a nuestro reducido tamaño. La salida


está prevista para abril.

Por último, Music 2000, mantendrá la idea de su antecesor, permitiéndonos crear nuestra propia música, aunque incluirá una extensa biblioteca de riffs (ritmos), con la que podremos crear espectaculares composiciones aunque no tengamos conocimientos musicales. También podremos grabar samples de nuestros CD´s de audio y añadirlos a nuestras composiciones (eso sí, cuidado con los derechos de autor).

Music 2000 también incluirá un emocionante modo multijugador (el Music Jam), que nos permitirá hasta a cuatro jugadores crear canciones completamente espontáneas. Lo mejor, el juego ya está terminado, y se pone a la venta la primera quincena de diciembre.





Colin MacRae Rally 2 Los coches en *CMR 2* serán mucho más detallados que en su antecesor. Además, estarán construidos por varios modelos poligonales, por lo que mostrarán los daños que sufran durante la carrera en la zona exacta en la que los sufran.





Music 2000 Además de componer nuestra propia música, el juego nos ofrecerá la posibilidad de que la consola genere automáticamente imágenes que acompañen a nuestras composiciones y que podrán guardarse también en la tarjeta de memoria. Además, también habrá minijuegos.





MicroManiacs En *MicroManiacs* seguiremos corriendo por escenarios domésticos de gran tamaño, pero también incluirá otros circuitos bastante peculiares, como una sala de operaciones. Lamentablemente, en la versión que nos enseñaron no estaba disponible ninguna de estas pistas.

ACCLAIM
Se instala en España

La veterana compañía responsable de títulos como *Shadowman* o *Attitude* ha decidido abrir una filial en nuestro país. Para ello, ¿qué mejor que organizar un "sarao" al que invitar a toda la prensa y en el que mostrarnos sus próximos lanzamientos?
Pues dicho y hecho, la fiesta se celebró en la sala Morocco de Madrid, el pasado 28 de Octubre. En ella, tras una breve presentación de la historia de la compañía, pudimos ver un adelanto de los próximos títulos de Acclaim. Finalmente, y entre copa y copa, asistimos a un breve concierto a cargo del grupo Fangoria (el de Alaska), que puso el colofón a esta velada tan divertida como espectacular.



De vez en cuando la fiesta se interrumpía por la actuación de un grupo de actores, en este caso, un luchador WWF carga sobre sus hombros a uno de los espectadores.





La irrepetible musa de la "movida madrileña" amenizó la velada con sus mejores canciones en un impresionante concierto. Al fondo, un guardaespaldas de lujo: Turok.

Continúa la lucha de las fuerzas del orden contra la piratería

En Jerez de la Frontera, la Comisaría provincial de Cádiz incautó en el videoclub "Génesis" 25 CD´s con videojuegos. Además, en el establecimiento "Inca" de la misma localidad intervinieron 62 películas y 9 Cd´s con juego, así como 76 etiquetas falsas de videojuegos y un listado de títulos replicados y listos para comercializar.
A su vez, en San Boi de Llobregat, la Guardia Civil detuvo a A.M.T en su establecimiento, en donde intervinieron una consola PlayStation, un ordenador con su correspondiente grabadora, 29 CD´s piratas y 65 grabables.
Por último, en Barcelona inspectores de policía incautaron 415 CD´s. con videojuegos pirata a A.C.V, que al parecer vendía en un puesto en el mercado de San Antonio.
La Federación para la protección de la propiedad intelectual prestó su asesoramiento en estas intervenciones, y sus peritos estimaron las posibles perdidas para el sector audiovisual en cerca de 13 millones de pesetas.
Por último, el próximo 17 de Noviembre, la FAP celebrará en el hotel Meliá Castilla de madrid la IV jornada sobre protección de la propiedad intelectual. Dicha jornada consistirá en una serie de conferencias impartidas por expertos, y destinadas a jueces y fiscales. El objetivo es ilustrarles sobre las mejores medidas legales para combatir la piratería, y poder así reducir esta lacra que asola a nuestro sector. A ver si de una vez por todas empiezan a aparecer sentencias firmes contra esta perjudicial práctica ilegal.

Calendario de lanzamientos

40 winks:	10 de noviembre
Buster y las habichuelas mágicas.	27 de octubre
Carmageddon:	27 de octubre
Centipede:	26 de noviembre
Crash Team Racing:	24 de noviembre
Demolition Racer:	10 de diciembre.
Dino Crisis:	11 de noviembre
El Mañana nunca muere:	10 de diciembre
Esto es Fútbol:	18 de octubre
FIFA 2000:	3 de noviembre
Grand Theft Auto 2:	26 de octubre
Hot Wheels:	27 de octubre
Knockout Kings 2000:	26 de noviembre
Le Mans 24 Horas:	3 de diciembre
Los Pitufos:	8 de noviembre
Magical Tetris:	5 de diciembre
Mighty Hits:	1 de diciembre
Millenium Soldier:	24 de noviembre
NHL 2000:	8 de noviembre.
Pong:	26 de noviembre
Rising Zan:	25 de octubre
Shaolin:	22 de noviembre
South Park:	29 de septiembre
Tarzán:	10 de noviembre
The Net Tetris:	26 de noviembre
War of the Worlds:	26 de noviembre

Los más vendidos
(del 1 al 31 de Octubre)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)	TEKKEN 3 (PLATINUM)	FINAL FANTASY VII (PLATINUM)	MEDIEVIL (PLATINUM)	GRAN TURISMO (PLATINUM)	SOUL REAVER	TIME CRISIS (PLATINUM)	CAPCOM GENERATIONS	THE X FILES	COLIN McRAE RALLY (PLATINUM)

*Lista facilitada por

Los más alquilados
(del 25 de Octubre al 7 de Noviembre)



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FINAL FANTASY VIII	STAR WARS EPISODIO 1	MISSION: IMPOSSIBLE	ESTO ES FÚTBOL	FIFA 2000	V-RALLY 2	DRIVER	SOUL REAVER	F-1 99	METAL GEAR SOLID

*Lista facilitada por

Dino Crisis
Una presentación de lujo



Aquí podéis ver a dos actores. Si creéis que el dinosaurio no da miedo, imaginaos como os sentiríais si os pusieran a vosotros dentro del traje.



El pasado 2 de Noviembre, a las 10:30, Virgin presentó en una espectacular fiesta su esperadísimo *Dino Crisis*. Toda la prensa especializada estuvo invitada a dicho evento, que se celebró en la madrileña discoteca Gavanna. Allí fuimos testigos de la impresionante puesta en escena que Virgin nos había preparado, y que incluía actores reales munición de fogueo... ¡y dinosaurios! Éstos se mezclaron con el público, persiguiéndose los unos a los otros y dando pie a un montón de situaciones graciosas. Tras eso, vinieron las habituales copichuelas, canapés y bailoteos varios, que se prolongaron hasta casi las tres de la mañana. ¡Pardiez, cuán dura es la vida del reportero!

Ganadores de los pasatiempos de Octubre.

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *Star Wars: La amenaza fantasma* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Octubre. Enhorabuena.

Jesús Manuel Macías Ruiz .... Huelva
Alvaro de Andrés Leo .... Guadalajara
Pedro Pablo Mirón Pozo .... Granada
Daniel Bernaldo de Quirós .... Badajoz
Javier Acosta González .... Vizcaya
Daniel Tomás Marquina .... Valencia
Eneko Arrieta Kortabitarte .... Vizcaya
Alejandro Izquierdo Mangas .... Asturias
Alberto Jorge Rodríguez .... Pontevedra
Santiago Rodríguez Bedate .... Madrid
Domingo Prada Rodríguez-Correa .... Madrid
Jorge Serrano García .... Madrid
Andrés González Ferrer .... Cádiz
Daniel Rodríguez Cao .... La Coruña
Manolo Díez Martínez .... Alicante

¡Esta es mi moto!



Seguro que eso fue lo que pensó Rubén Gutiérrez Luque, el afortunado ganador del concurso *Bloody Roar 2* que, como ya os anunciamos en número anteriores, celebraron Virgin y Centro Mail conjuntamente. Aquí lo podéis ver sonriente junto a Alberto Pin (responsable de Marketing de Centro Mail) y a Teresa Núñez (responsable de prensa de Virgin).

Un juego de PlayStation ¡Made in Spain!





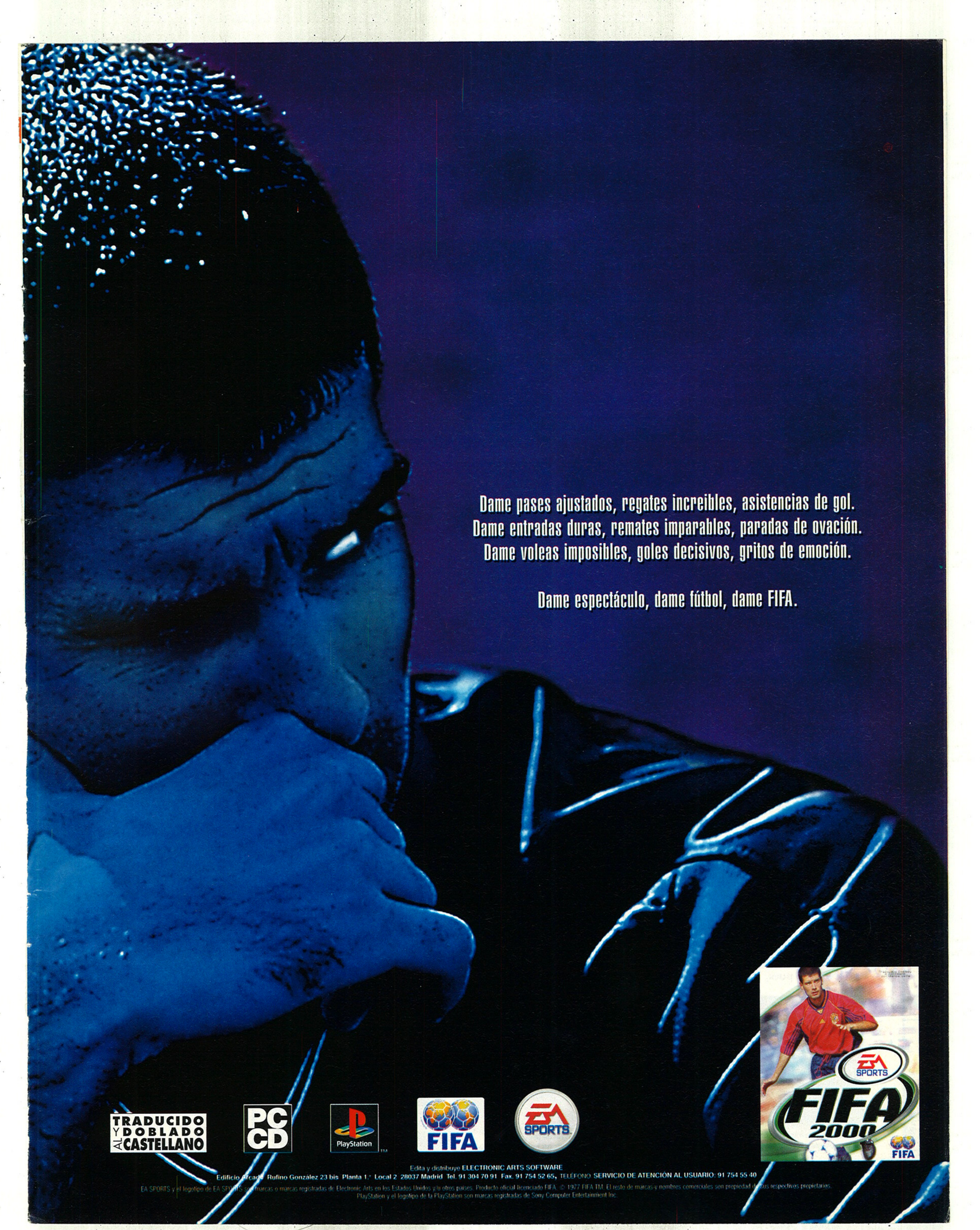
En *Speed Up* los japoneses pudieron correr al lado de la catedral de la Sagrada Familia.



Su nombre es *Speed Up*, y es un divertido arcade de conducción desarrollado hace un par de años por nuestros amigos catalanes Bit Managers.
Lamentablemente, *Speed Up* sólo se puso a la venta en Japón, ya que ningún distribuidor nacional se decidió a sacarlo aquí. Esperemos que esto no vuelva a ocurrir porque sólo hay una cosa peor que el que no se hagan juegos en España: que se hagan y que sólo se vendan fuera. Sobre todo cuando, como en este caso, no están nada mal.

En Asturias se lucha contra la piratería

Elías Megido y Rodrigo Díaz son dos asturianos que afirman haber descubierto una protección antipiratería para juegos de PlayStation y Dreamcast. Si bien no han querido desvelar nada sobre su composición, nos han comentado que no se basa ni en hardware ni en software. Al parecer, la protección se pondría en acción cuando el juego se introdujera en un PC, bloqueándolo de inmediato. Dicha protección (según sus creadores) no afectaría lo más mínimo el funcionamiento normal del juego en las consolas, aunque evitaría que fuera copiado e incluso jugado en un emulador y tendría un coste inferior a 2 pesetas por unidad.



Dame pases ajustados, regates increíbles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

HOBBY PRESS en el SIMO

Como el año pasado, Hobby Press montó un stand en el SIMO, la popular feria para profesionales de la informática de Madrid.
En esta edición, el stand de Hobby Press fue una espectacular estructura de dos pisos, de atractivo diseño, donde los visitantes pudieron conocer un poco mejor nuestras revistas y disfrutar con las 20 consolas y varios PCs que estuvieron funcionando todos los días con las últimas novedades del momento.
Además, hubo campeonatos de participación libre donde se regalaron juegos y consolas como premios.
Ya lo sabéis, el año que viene no podéis faltar.





Este es el espectacular aspecto que mostró el stand de Hobby Press. Todos los visitantes tuvieron ocasión de disfrutar de montones de consolas.



Estas atractivas señoritas fueron las encargadas de presentar las revistas de nuestra editorial a todo visitante que se pasó por el stand.

Spiderman

Pegará su telaraña en PlayStation

Spiderman, uno de los superhéroes más emblemáticos del universo Marvel, va a dar un paso muy importante en su ficticia carrera. Tras haber protagonizado numerosos juegos en otros soportes, Activision está desarrollando un juego para PlayStation, en el que podrá dar rienda suelta a todas sus habilidades, como trepar por las paredes, lanzar o utilizar las telarañas como escudo. A la cita tampoco faltarán algunos de sus más conocidos enemigos, como Kingpin o El Duendecillo Verde. El juego, que todavía no tiene nombre definitivo, llegará bien entrado el año 2000, será completamente 3D, y promete presentar una factura técnica alucinante. Atentos pues, "spidermaníacos".



Todo el juego estará diseñado enteramente en 3D con objetos y personajes poligonales.



El juego todavía no tiene fecha prevista de salida, aunque desde Activision hablan de otoño.

Nuevas tiendas Centro Mail

Centro Mail abrirá siete nuevas tiendas antes de fin de año. Como siempre, en ellas podréis encontrar las últimas novedades sobre videojuegos.
Estas son sus direcciones:

- C. C. Zoco Europa -Local 20, Calle Viena, 2 (Toledo).
- C/ Coronel Ildefonso Val de la Torre, 3 (Lanzarote)
- Vía Púnica, 25 (Ibiza)
- C/ 3 de Agosto, 4 (Huelva)
- Avda.República Argentina, 25 (León)
- Avda. Catalunya, 8 (Tarragona)
- C.C. Caricentro - Local 37 A-18 Salida 2, Barrera del Vallés (Barcelona)

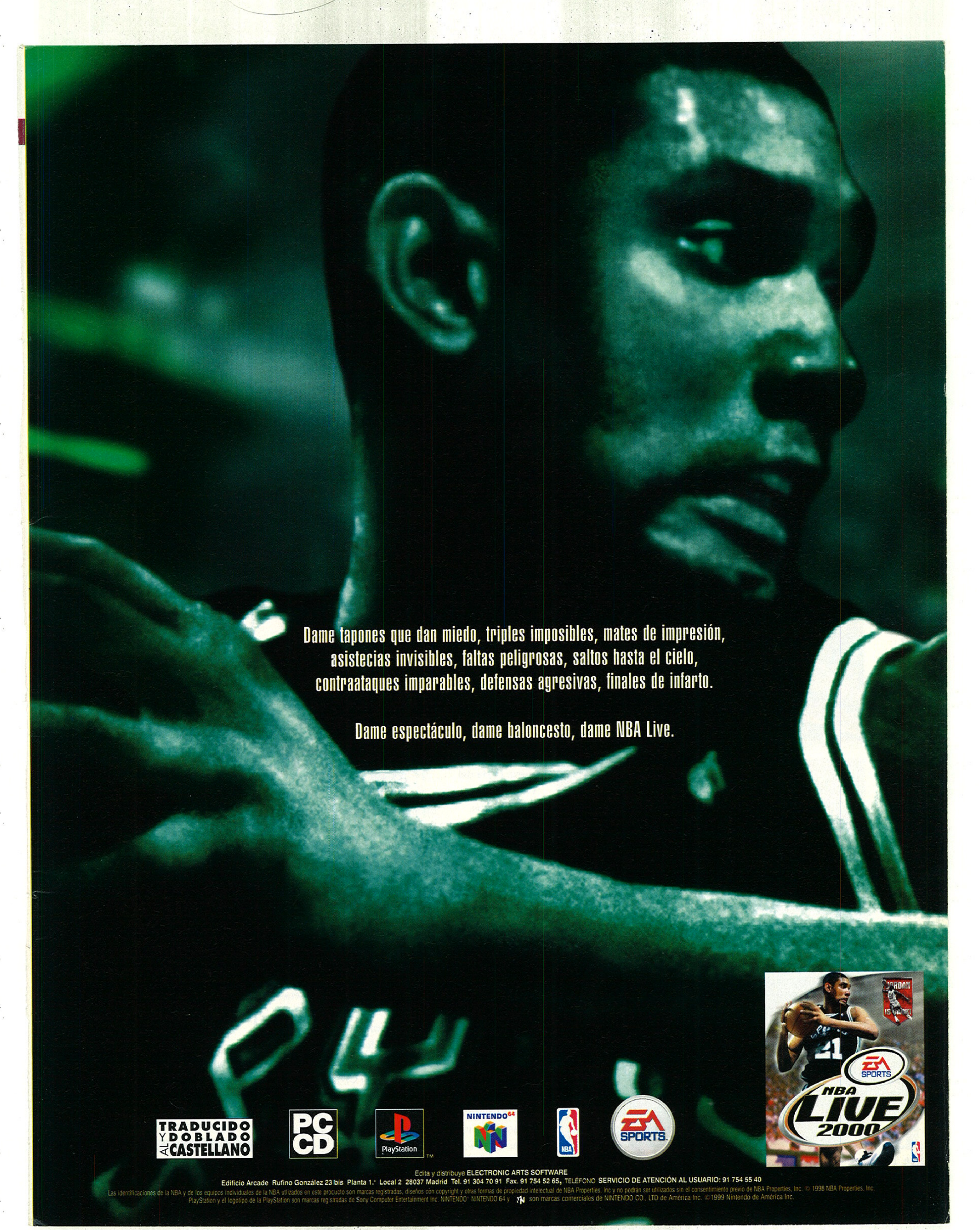


Breves & Fugaces

Se rumorea que GTI y Reflections están trabajando en *Driver 2* para PlayStation, y que en la actualidad, están discutiendo una posible tercera parte para PlayStation 2.

Y, hablando de PlayStation 2, ya se conocen nuevos detalles sobre la consola. PS2 no dispondrá de un puerto para cable Link, por lo que será imposible conectar dos consolas utilizando este método, ya en desuso en PlayStation. También se ha dado a conocer que la consola detectará automáticamente, sin necesidad de ningún tipo de menú, si hemos insertado un juego de PSX o PS2. En el primer caso, ejecutará los juegos sin ningún tipo de mejora y a la misma velocidad que lo haría PlayStation, es decir a doble velocidad, independientemente de que el lector de PS2 sea de 24 velocidades. Del mismo modo, todos los periféricos de la actual PlayStation funcionarán en la nueva consola cuando ejecutemos un juego de PSX. Por esta razón, la tarjeta de memoria actual sólo funcionará con los juegos de PSX, pero no con los juegos de PlayStation 2. Lo mismo sucederá con los juegos de PS2, que sólo nos permitirán salvar nuestra partida en la nueva tarjeta de 8 Megas (utilizará un sistema distinto al de los bloques actuales). Apuntad la misma situación para los mandos Dual Shock, con la salvedad de que el actual mando funcionará en los juegos de PS2 que no requieran la función analógica de los botones.

Continuando con PS2, Sony ha anunciado su alianza con Sun Net de cara al lanzamiento de PS2. De esta alianza nacerá una conexión a Internet ultrarápida que se basará en un ancho de banda mucho más grande de lo que permite un Módem actualmente.



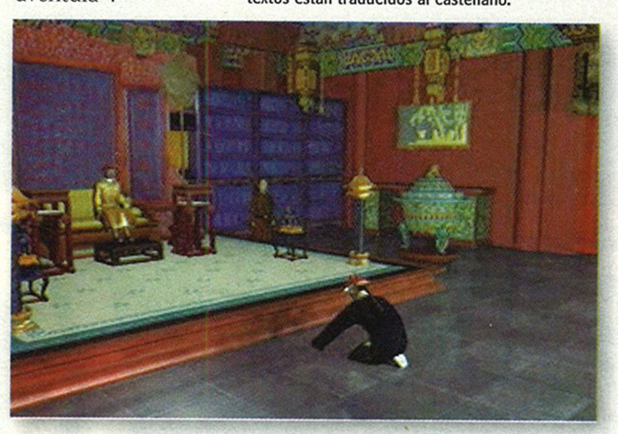
Dame tapones que dan miedo, triples imposibles, mates de impresión,
asistecias invisibles, faltas peligrosas, saltos hasta el cielo,
contraataques imparables, defensas agresivas, finales de infarto.
Dame espectáculo, dame baloncesto, dame NBA Live.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
NINTENDO 64
NBA
EA SPORTS
NBA LIVE 2000
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Las identificaciones de la NBA y de los equipos individuales de la NBA utlizados en este producto son marcas registradas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc y no podrán ser utilizados sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc.

CRYO: aventuras en el lejano oriente

China será el nombre del próximo título que nos ofrecerá Cryo. Al igual que *Atlantis*, *Versalles* o *Egipto*, será una aventura gráfica subjetiva que utilizará el motor Omni 3D, y en la que nos deplazaremos sobre unos escenarios prerenderizados. En ella asumiremos el papel del superintendente de la Corte, y nuestra tarea será descubrir la identidad del asesino del jefe de los Eunucos. Como siempre, el diálogo y la investigación serán nuestras mejores armas para lograrlo. El mes que viene os contaremos más "soble tan oliental aventula".



Como es habitual en las aventuras de Cryo, los textos están traducidos al castellano.



Se retrasa Gran Turismo 2

Pese a que inicialmente Sony anunció el lanzamiento de *Gran Turismo 2* para principios del mes de diciembre, ahora se ha sabido que este esperadísimo título sufrirá en todo el mundo un retraso que podría llevarlo hasta marzo del 2000. El motivo de este retraso es la inclusión de nuevos circuitos y otras mejoras. Y todo lo que sea para mejorar...
Por contra *Um Jammer Lammy*, que se había retrasado hasta nueva orden, se pondrá a la venta el 1 de diciembre.



Wip3out Premiado por la British Academy

El juegos de Psygnosis *Wip3out* ha sido premiado por la BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) por el ser el juego con mejor diseño del año.
El premio, que se entregó la noche del 20 de octubre, es el equivalente en el mundo del videojuego a los Oscars del cine. El año pasado el premiado con este galardón fue nada más y nada menos que *Gran Turismo*. Nuestra más sincera enhorabuena tanto a Psygnosis como a Sony.

III FERIA del videojuego de SABADELL

Un año más, los miembros del club Hackers organizan una nueva Feria del Videojuego de Sabadell que ya va por la tercera entrega.



Como en anteriores ocasiones, los visitantes de la feria podrán disfrutar de las últimas novedades del mercado, expuestas en múltiples consolas y ordenadores, así como de alguna que otra sorpresa de última hora. Compañías como Electronic Arts, Sony o Virgin se encargarán de mostrar sus mejores lanzamientos.
Además, se celebrarán seis torneos, tanto de Consola como de PC donde los participantes podrán ganar juegos, consolas, mandos, camisetas y todo tipo de merchandising. Por supuesto, los ganadores recibirán su correspondiente trofeo.
Las fechas de celebración de la feria son los días 4 y 5 de diciembre de 10 de la mañana a 8 de la tarde. El lugar de la cita es Centro Cívico Sant Oleguer C/ Sol i Padrís, 93 (Sabadell). Y si queréis preincribiros en los torneos (que serán de acceso libre) u obtener más información, podéis llamar al teléfono 93 748 01 40.

Breves & Fugaces

- En estos momentos, el juego más vendido en japón es *Jo-Jo´s Bizarre Adventure*, un beat´em up 2D de Capcom basado en un famoso manga. Muy de cerca le siguen *Derby Stallion*, una rareza japonesa que se decanta por la hípica, y *Dewprism*, el último juego de rol de acción de Square.
- Dos nuevas películas, El proyecto de la bruja de Blair y Evil Dead (Posesión Infernal), van a dar el salto a la consola de Sony. Sobre el juego de El proyecto de la bruja de Blair apenas se ha dicho nada, aunque es posible que adopte la mecánica de *Expediente X*. De *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* sólo se sabe que será un juego de terror que captará la tétrica atmósfera de la película.
- Namco acaba de adquirir, por la "simbólica" cantidad de 16 millones de dólares, la compañía Virtual Music Entertaiment, con la que pretende desarrollar una nueva oleada de juegos musicales, género que actualmente está arrasando en Japón.
- La última locura japonesa se llama *Jet De Go! Let´s Go by Airliner*, título que continúa la peculiar visión de Taito sobre los simuladores. Esta vez, en vez de trenes, pilotamos aviones de lineas comerciales ¡¡¡qué emoción!!!
- Y para acabar, una seria. Ken Kutaragi podría ser el próximo presidente de Sony, según afirma una revista de negocios japonesa. Su labor, dentro de la empresa, aporta anualmente un 40% de los beneficios de Sony. Desde el pasado mes de junio, el anterior presidente, Nobuyuki Idei, pasó a ser Consejero Delegado, lo que ha obligado a la compañía a buscar una figura carismática y con dotes de liderazgo, características que reune Kutaragi.

Muchos nos preguntamos qué está pasando por la cabeza de Figo en este momento.

En este momento, Figo está pensando en el increíble gol que ha marcado.

¿Será gracias al **modo de entrenamiento** de Uefa Striker?

¿O gracias al increíble **control del balón**?





100% Fútbol

Distribuido por:







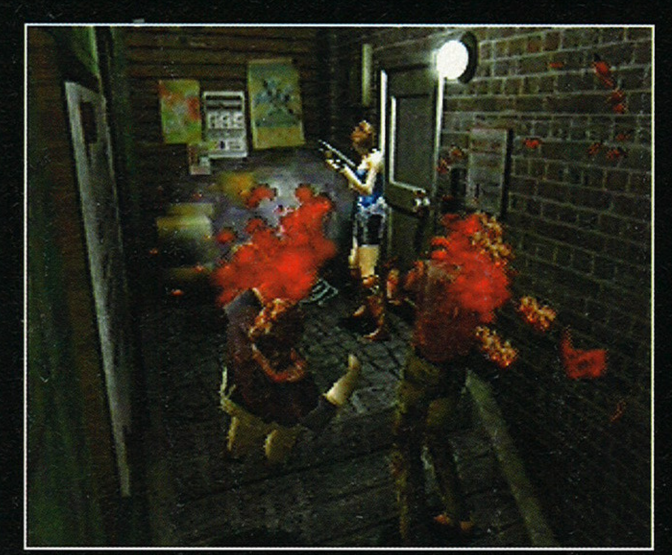


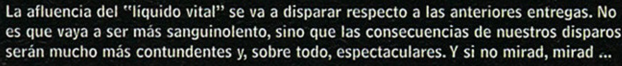
También disponible en Dreamcast

Resident Evil 3: The Last Escape

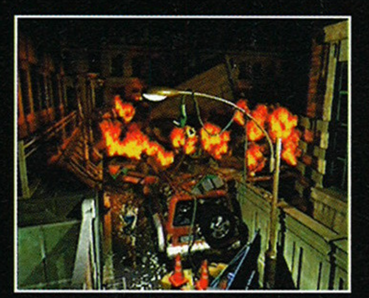
La consagración de una saga

Cuando Capcom lanzó al mercado *Resident Evil*, posiblemente no pudieron ni imaginarse la enorme repercusión que su primer "Survival Horror" tendría en el mundo de los videojuegos. Ahora, más de tres años después, y con una sobresaliente secuela a la espalda, la tercera entrega de *Resident Evil 3* se ha puesto a la venta en Japón y se anuncia su salida en Europa para Febrero o Marzo del 2000. Sin duda, se trata del juego que en estos momentos se espera con mayor impaciencia.




La afluencia del "líquido vital" se va a disparar respecto a las anteriores entregas. No es que vaya a ser más sanguinolento, sino que las consecuencias de nuestros disparos serán mucho más contundentes y, sobre todo, espectaculares. Y si no mirad, mirad ...



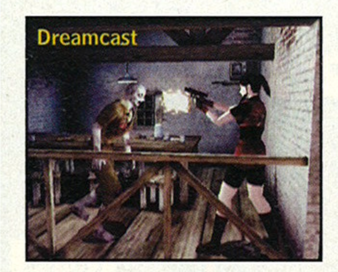


La razón de esta impaciencia es lógica: los usuarios, cada vez más adultos, ansiamos experimentar sensaciones que en la vida cotidiana resultan muy difíciles de encontrar. El miedo es una de estas sensaciones que la inmensa mayoría de nosotros buscamos a menudo, tanto en el cine o en la literatura como en los videojuegos. Dentro de esta última variante, en los últimos meses hemos podido comprobar cómo algunas prestigiosas compañías, como Konami y su fabuloso *Silent Hill*, se han sumado a esta imparable moda, contribuyendo a que el género del "survival horror" (o aventuras de terror), se convierta, por méritos propios en uno de los favoritos de los usuarios de todo el mundo.

Y como el movimiento se demuestra andando, os diremos que el nuevo episodio de *Resident Evil* ha vendido en Japón más de un millón de copias para PlayStation durante su primera semana. No es, por tanto, extraño que todas las compañías de hardware, además de Sony, se hayan interesado en la visión que Capcom tiene sobre los "survival horror", hasta el punto de que dentro de unos meses no habrá consola

El juego que todo el mundo quiere

Capcom ha encontrado la fórmula del éxito, un juego que es capaz de hacer vender consolas por sí mismo. Conocedoras de este detalle, Nintendo y Sega han llegado a un acuerdo con Capcom para que desarrollen también una versión de este título para sus máquinas. La portátil de Nintendo dispondrá, a partir de Febrero, de una versión en miniatura del primer *Resident Evil*, mientras que su hermana mayor, Nintendo 64 contará con una adaptación de la segunda parte. Dreamcast también dispondrá a partir del año próximo de su propia entrega, que no estará ligada a la popular saga de PlayStation.







versión de *Resident Evil*.

Dejando a un lado estas curiosidades, y centrándonos en lo que será *Resident Evil 3*, la duda que a todos nos ronda es si aportará algo nuevo a la saga. Si no lo tenéis claro, seguid, seguid leyendo...

Bienvenidos a Racoon City

Como ya sucediera en las dos anteriores entregas, el argumento de *Resident Evil 3* se desarrollará en Racoon City, una "idílica" ciudad que, por tercera vez, va a sufrir los experimentos de Umbrella, la compañía que tantos malos momentos (o buenos, según se mire) nos ha hecho pasar.

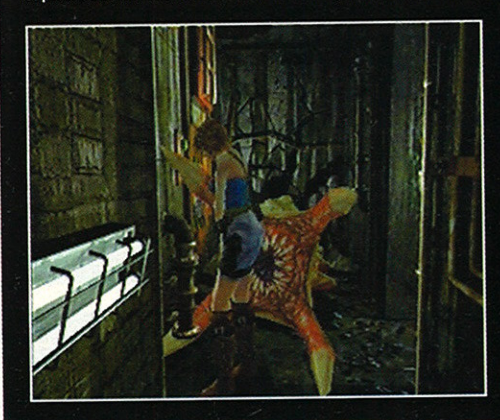
La protagonista será Jill Valentine (la protagonista del primer *RE* junto a Chris Redfield), con quien podremos revivir los hechos que sucedieron 24 horas antes y 24 horas después de *RE 2*. ¿Suena extraño? Más raro os resultará si os decimos que el juego estará compuesto por un único CD. Pero no os preocupéis, porque tiene su lógica. *RE 3* estará dividido en dos partes, que se jugarán una detrás de la otra sin ningún tipo de corte o interrupción. La primera de ellas corresponderá a los hechos sucedidos 24 horas antes de *Resident Evil 2,* de modo que tendremos que enfrentarnos a las primeros habitantes transformados en zombies y, por ejemplo, podremos visitar la comisaría antes de que por ella pasarán Leon y Claire. La segunda transcurrirá 24 horas después, y también encontraremos guiños a las anteriores partes, sin olvidar un conjunto de localizaciones completamente nuevas que tendremos que visitar.

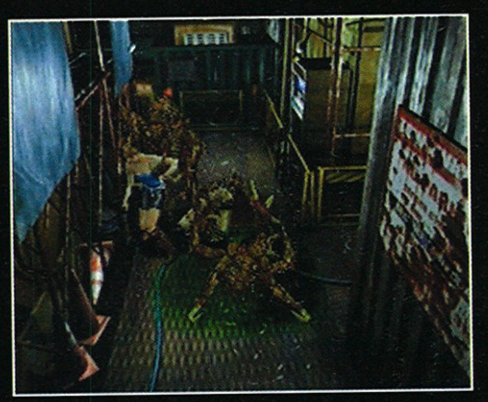
A diferencia de sus antecesores, que tenían un marco mucho más limitado (recordemos que el primer *RE* se desarrollaba en el interior y aledaños de una mansión, y que el segundo tenía lugar en una comisaría y sus dependencias), esta tercera entrega nos va a permitir conocer de cerca muchas más localizaciones de Racoon City. Por poner sólo un ejemplo, podremos visitar las oficinas del diario en el que trabajaba Ben, el periodista que aparecía en *RE2*.

Por todo esto, se hace recomendable que aquellos de vosotros que tengáis en mente adquirir *Resident Evil 3* y no hayáis jugado a sus antecesores, aprovechéis estos meses antes de su lanzamiento para comprar las dos anteriores entregas (que además están en la serie Platinum), puesto que la cantidad de referencias y guiños a las otras dos partes son muy numerosos.

Las nuevas y amenazantes criaturas

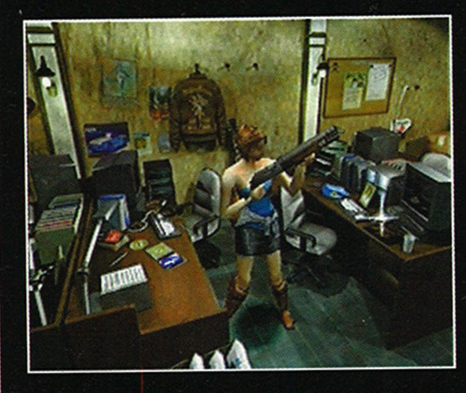
Una característica de la serie *Resident Evil* es la variedad de monstruosas criaturas que tenemos que abatir a lo largo de nuestra aventura. En el tercer capítulo, Capcom va a incluir unas cuantas aberraciones nuevas, como los "brain deimos", seres que nos cogerán por la espalda para sorbernos los sesos, o los "grave digger", unos gusanos gigantescos capaces de atravesar suelos y paredes. A estas terribles criaturas tendremos que sumar los archiconocidos zombies, que en este capítulo serán mucho más variados. Tampoco faltarán los pegajosos cuervos y los molestos perros.

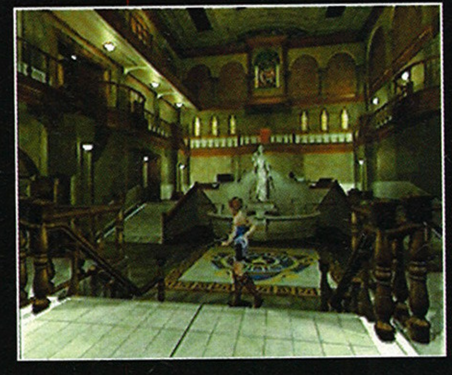




Regreso a Racoon City

El argumento de *Resident Evil 3* se desarrolla en Racoon City, lugar en el que transcurrieron los hechos de *RE 2*. De este modo, algunas de las localizaciones que aparecieron en la anterior entrega volverán a aparecer en este capítulo, como por ejemplo, la comisaría de policía. En ellas podremos apreciar algunos cambios, lógicos si tenemos en cuenta que la historia transcurre 24 horas antes y después de *RE 2*.







Los escenarios de *RE3* prometen ser los mejores de toda la saga, y contarán con elementos interactivos, como esa caja roja de la pared.

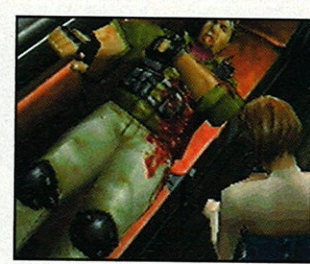


Los nuevos protagonistas

Como en cada nuevo episodio de la saga, el protagonista deberá interactuar, conversar e incluso ayudar a los pocos supervivientes que quedan en Racoon City. En *Resident Evil 3* Jill se encontrará con Brad Vickers, el piloto de helicóptero que aparecía en las anteriores entregas, y un grupo de mercenarios que, supuestamente, está en la ciudad para evacuar a los últimos supervivientes. De entre todos los mercenarios, Carlos Olivera (centro) será el que jugará un papel más importante en la aventura, hasta el punto de que podremos controlarlo en algún momento del juego.













El número de zombies que aparecerá en pantalla simultáneamente aumentará de forma considerable respecto a las anteriores entregas. Será uno de los aspectos más llamativos del juego, puesto que le otorgará un nivel de tensión y agobio muy superior.

Como una película de serie B

Pese a que *RE 3* puede parecer uno más en la saga, lo cierto es que encerrará un montón de mejoras visuales, así como una larga lista de nuevas ideas y conceptos que hasta ahora no habían sido utilizados en la saga. Bajo la misma fórmula de "personajes poligonales y fondos renderizados", Capcom ha conseguido lo que parecía imposible: mejorar de forma increíble cada uno de estos elementos gráficos. En lo que corresponde a los fondos renderizados tan sólo os diremos que es el *RE* más espectacular y variado. Las calles de la ciudad (donde transcurre gran parte del juego), un impresionante y lluvioso parque o las instalaciones de un restaurante son tan sólo una minúscula muestra del excepcional trabajo realizado por Capcom. Todos estos escenarios estarán poblados por un elevado número de zombies, algo que nos ha recordado a una verdadera película de serie B, como El Día de los Muertos Vivientes.

De igual modo, Capcom pretende agobiar al jugador utilizando de manera más frecuente los sustos, obligándonos a no bajar la guardia en ningún momento. En cuanto a su control, presentará una serie de novedades, como una mayor interactividad con los escenarios o un movimiento de escape, lo que nos permitirá plantar cara a los zombies de distintas formas. No os preocupéis, que ya lo explicaremos con mayor detalle en próximos números.

En nuestro país *Resident Evil 3* será distribuido por Proein, llegará traducido y, probablemente, doblado en el mes de febrero. Hasta entonces, aprovechad el tiempo y volved a disfrutar con las dos anteriores entregas: será entonces cuando estéis preparados para adentraros en el terrorífico universo de *Resident Evil*.

Nemesis: El enemigo que nunca descansa

Nemesis va a ser, por méritos propios, el enemigo estrella de *Resident Evil 3*. Entre sus numerosas "virtudes" destaca su incansable espíritu, que le mueve a perseguirnos constantemente y a levantarse del suelo cada vez que lo abatimos. Es incluso capaz de armarse con un bazooka para complicar aún más nuestro camino. Afortunadamente, cuando nos lo encontremos aparecerá una de las novedades más importantes del juego (izquierda): un menú nos dará la oportunidad de escoger entre varias opciones como huir, enfrentarnos a él o utilizar algún objeto del decorado para aturdirlo. Dependiendo de las decisiones, el desarrollo de la aventura podrá variar y acabar de tres formas distintas.







LANZAMIENTO DE MENHIRES

UN CONSEJO: no olvidéis que llevar el casco es obligatorio





¡Atención! **Astérix y Obélix contra Cesar** llega a PlayStation.
Juega con los personajes del éxito cinematográfico del año, cuyos rostros de los protagonistas han sido modelados en 3D. Lánzate contra las columnas de romanos, las tortugas infernales, y las batallas de pescado, sólo, o en la modalidad de 2 jugadores, en diferente desafíos que pondrán a prueba tu rapidez y habilidad.

- A partir de 6 años
- Para 1 ó 2 jugadores
- Versión íntegra en castellano
- Escenas cinemáticas de la película
- Escenarios realistas al máximo







www.cryointeractive.com





Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

EL JUEGO CON PELEAS Y JABALÍES QUE DESEABAS

Muy pronto en el cine y en nuestras PlayStation.

Astérix & Obélix contra César

¡Los galos invaden Hispania!

A principios de Diciembre, los irreductibles galos volverán a nuestro país dispuestos a ponerse en boca de todos. Y no porque aparezca un nuevo cómic con sus peripecias o porque se celebre algún tipo de aniversario... La nueva invasión gala va más allá y, por primera vez, las aventuras de Astérix y Obélix se van a narrar en una película con actores reales. Por supuesto, un acontecimiento tan importante como éste también traerá consigo un videojuego, que no necesitará de ninguna poción mágica para convertirse en todo un éxito.

Astérix: un fenómeno mundial

Desde que Goscinny y Uderzo idearan en 1959 la historia de Astérix y sus compatriotas, se han vendido en todo el mundo más de 300 millones de cómics. Sus aventuras han sido traducidas a 57 idiomas (incluido japonés, chino, ruso o valenciano) y ya cuentan con un parque temático, una Web oficial en Internet con cerca de 40.000 visitantes diarios y, sobre todo, con un huequecito en nuestros corazones.
Por supuesto, este éxito ha dado lugar a una avalancha de merchandising, a numerosas películas de animación (algunas, como "Las 12 pruebas de Astérix", con historias creadas especialmente para la ocasión) y a numerosos videojuegos para todos los formatos, incluida, recientemente, PlayStation. Estaba claro que una película con actores reales no podía faltar en la larga lista de conquistas de Astérix...

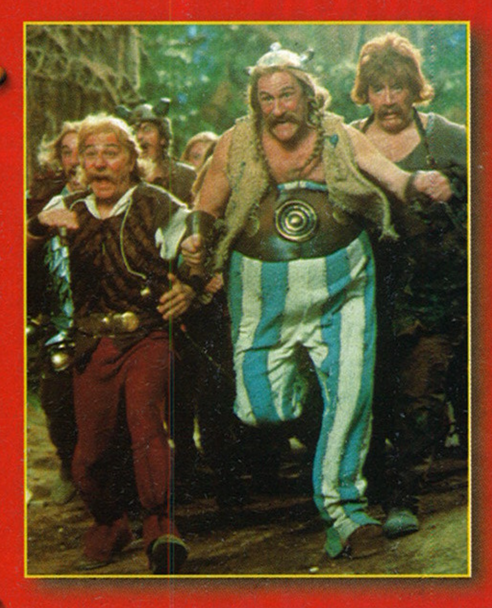


Una película de lujo

Actores de la categoría de Gerad Depardieu (Obélix) o Christian Clavier (Astérix) no son más que una muestra del empeño puesto por el director Claude Zide para conseguir una película de calidad. Para que os hagáis una idea de lo ambicioso que es este proyecto, se ha contado con la participación de cerca de 1.500 extras y unos 450 animales, y no se han escatimado medios a la hora de utilizar las más complejas tecnologías de tratamiento digital de imágenes para conseguir efectos tan vistosos como, por ejemplo, que los romanos "vuelen" con los castañazos de lo galos. Además, la aldea gala se ha construido a tamaño real dentro de un inmenso estudio. El resultado ha sido una película que recrea con precisión el ambiente de los cómics y que sin duda está llamada a convertirse en uno de los grandes éxitos del año.









Los protagonistas



Por supuesto, Astérix y Obélix, serán los protagonistas tanto de la película como del juego, y serán perfectamente reconocibles en PlayStation gracias a que su rostro ha sido modelado en 3D a partir de las caras de los actores. Lo mismo ocurre con otros personajes secundarios como Panorámix o incluso el perrito Idéfix.

Para la realización del juego, Cryo se ha basado en los personajes y escenarios de la película, recreando en entornos poligonales la magia y simpatía del film.



Del cine a la consola

La responsabilidad de convertir la película en videojuego ha recaído sobre el sello Cryo, quienes han representado los escenarios de la película a las mil maravillas para construir un juego que se aleja bastante de los desarrollos habituales. Y es que, dejando de lado las plataformas, Cryo ha ideado un sucesión de retos de habilidad y rapidez que nos harán revivir algunos de los momentos estelares del film.

La mecánica del juego es muy sencilla, y probablemente serán los más pequeños quienes más se divertirán corriendo para cazar al vuelo los jabalíes del banquete de celebración o soltando mamporros a las ordenadas huestes de romanos.

En cualquier caso, el juego muestra un aspecto gráfico muy atractivo y nos permitirá jugar tanto con Astérix como con Obélix, e incluso con los dos simultáneamente.

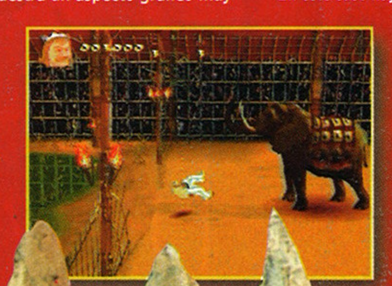
Su lanzamiento se espera para principios de Diciembre.



El juego se estructura en distintas pruebas de habilidad. En este caso hay que evitar que los peces caigan al suelo.



Podremos jugar en compañía de un amigo, de manera que uno maneje a Obélix y el otro a Astérix.





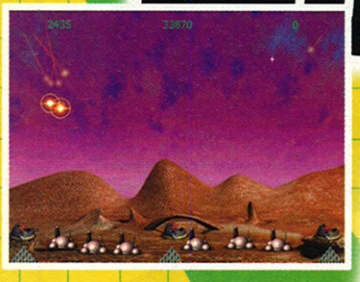



PlayStation


PlayStation
PAL
CENTIPEDE
ATARI
PlayStation

sin

para tu




PlayStation
PAL
Q*BERT
ATARI


PlayStation


PlayStation
PAL
pong
ATARI
PlayStation




ATARI

FIFA 2000

Fútbol de élite para el nuevo milenio

Que EA Sports nos presente un completísimo simulador de fútbol no es un anuncio que sorprenda a nadie. Lo que sí resulta sorprendente es que, una vez más, hayan sido capaces de superarse a sí mismos.

Con más de cuatro versiones distintas en PlayStation, la saga *FIFA* es de sobra conocida por todos los amantes del buen fútbol. La última versión, la del año 99, consiguió dejar el listón muy alto y la pregunta que ronda la cabeza de todos es: ¿habrá conseguido EA Sports superarse en esta entrega del 2000? Pues la respuesta es sí.

Aunque finalmente no se han incorporado todas las novedades previstas (faltan, por ejemplo, las animaciones faciales de las que se hablaron), lo cierto es que jugar un partido con *FIFA 2000* presenta muchas más posibilidades, opciones y efectos gráficos que en anteriores entregas.

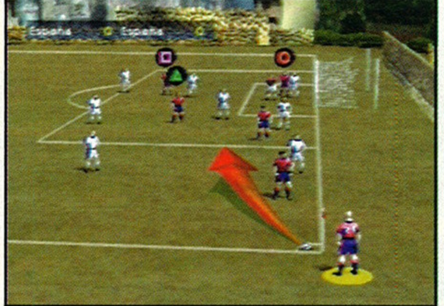
A PRIMERA VISTA todo resulta muy parecido a la última edición, pero por debajo de estas similitudes hay una amplio abanico de novedades y posibilidades por descubrir: una velocidad de juego superior, nuevas opciones defensivas y ofensivas, un diseño y animación de los jugadores mucho más realista... En fin, un cúmulo de detalles que conforman el simulador de fútbol más atractivo del mercado y el más jugable.

Una vez más, *FIFA* presenta el mayor compendio de competiciones reales que os podáis imaginar, hasta el punto de que EA Sports ha incluido la recién nacida Super Liga Europea. Sin duda alguna, lo mejor de todo es que el equipo que escojamos puede participar simultáneamente en





Los comentarios de los populares comentaristas Manolo Lama y Paco González resultan geniales, y contribuyen a aumentar enormemente la emoción de los partidos.

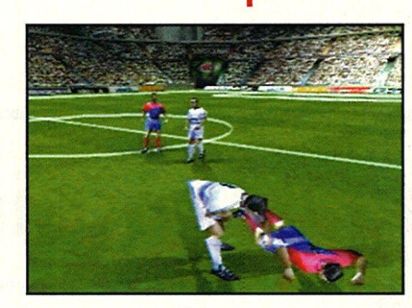


El modo entrenamiento permite poner a punto nuestras habilidades en varios tipos de jugada, como los saques de esquina o los penalties.

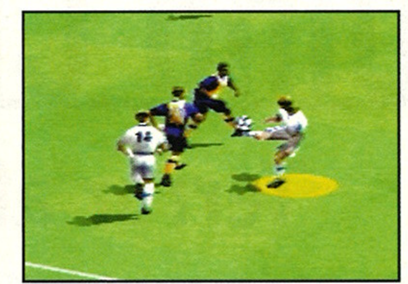


Tan espectacular como el fútbol de verdad

FIFA 2000 es, gráficamente, el simulador más realista del mercado. En esta nueva entrega encontraréis detalles, como los forcejeos entre jugadores, los malabarismos con el balón o unas reacciones de los jugadores que en más de una ocasión hemos visto en un partido de verdad.







todas las competiciones para las que se haya clasificado. De este modo si quedamos entre los cuatro primeros de la liga española accederemos a la Liga de Campeones, intercalándose los compromisos que ésta nos depare con los de la competición nacional. Es un genial detalle que nos permite vivir con total fidelidad una temporada completa.

Además, podemos participar en 15 ligas con un total de 850 clubes con todas las plantillas reales actualizadas, en un Mundial con 70 selecciones nacionales y en todas las ligas y copas que configuremos. Sin duda, hay juego para rato.

En el apartado sonoro brillan con luz propia los comentarios de Manolo Lama y Paco González, que una vez más culminan el fenomenal trabajo de EA Sports. En esta nueva versión los comentarios están mucho más ajustados a lo que ocurre en el terreno de juego, consiguiendo que las retransmisiones resulten más acertadas y variadas. Para que os hagáis una idea, hemos jugado más de 20 horas y todavía no hemos escuchado dos frases iguales...

FIFA 2000 ES EL TÍTULO IDEAL para quienes busquen un juego sencillo de controlar y con infinitas opciones tácticas, de dirección de equipo y de competiciones. Y los que tengáis la anterior versión también disfrutaréis con esta nueva entrega, aunque quizás no os sorprenderá tanto como lo hizo en su día *FIFA 99*.



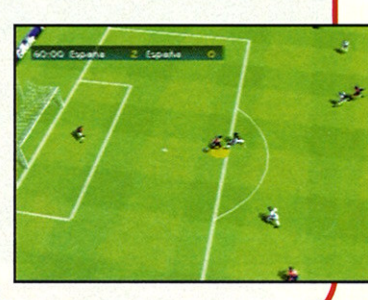
Los diferentes niveles de dificultad permiten que *FIFA 2000* se ajuste a cualquier tipo de jugador, y todos podremos disfrutar a tope del fútbol prácticamente desde el primer partido.



Cámaras... ¡¡acción!!

FIFA 2000 presenta cuatro tipos de cámara (torre, cable, televisión y fondo), que pueden ser ajustadas a los gustos del jugador. Cualquiera de estas cámaras puede ser modificada de acuerdo a dos parámetros: altura del enfoque y reducir o aumentar el zoom, consiguiendo que el espectro de cámaras sea casi infinito.





La combinación de excelentes gráficos, gran jugabilidad y toneladas de opciones, equipos y competiciones, hacen de FIFA 2000 el simulador de fútbol más completo y divertido.

Unas opciones inacabables

FIFA 2000 presenta un amplísimo abanico de menús, con los cuales podremos desde controlar financieramente a nuestro equipo, hasta modificar sus tácticas, pasando por traspasar jugadores, comprobar nuestro calendario de encuentros... El componente estratégico en este *FIFA* ha sido enormemente ampliado, y sus posibilidades de todo tipo parecen no tener fin.









Dino Crisis

Terror al estilo "Parque Jurásico"

La comparación de Dino Crisis con la saga Resident Evil resulta inevitable. La verdad es que ambos juegos guardan muchas similitudes, pero también es cierto que muestran las suficientes diferencias como para llegar a la conclusión de que, si te gusta el "survival horror", tienes ante ti otro título ineludible.

Nadie puede dudar que los "Survival Horror", o aventuras de terror, gozan de gran éxito en todo el mundo. Capcom, compañía que inició este género con el primer *Resident Evil*, se ha desmarcado de su saga dando un importante giro que, muy probablemente, marcará el estilo de cara a la próxima consola de Sony. Nos referimos a *Dino Crisis*, el primer "Survival Horror" completamente 3D de Capcom.

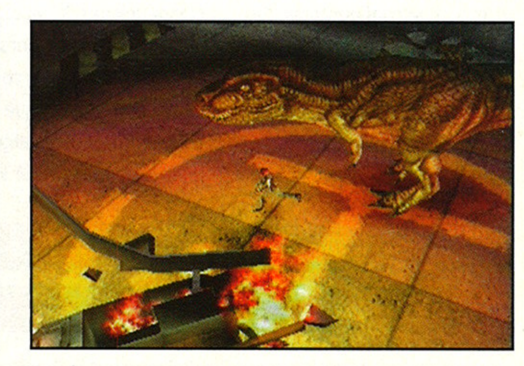
Este importante cambio técnico ha permitido introducir una serie de rutinas novedosas en el sistema de cámaras, como zooms y travelings, que consiguen enfatizar algunas situaciones y, al mismo tiempo, romper ese enfoque estático de los anteriores juegos de terror. Sólo hay un aspecto que no ha cambiado, y es que nosotros no podemos controlar la cámara, que siempre tiene un enfoque predeterminado.

DEJANDO A UN LADO las cuestiones técnicas, *Dino Crisis* es un título en el que la acción, la aventura, el terror y los puzzles forman el eje central del juego. Aquí los "malos" son los dinosaurios, exactamente 5 especies distintas, que nos acosarán y perseguirán hasta desquiciar al ser humano más taimado. Estas criaturas consiguen mantener muy altos los niveles de tensión y agobio durante toda la aventura, pero lo cierto es que no nos han llegado a infundir tanto miedo como los zombies de *RE*, a pesar de que también están excelentemente diseñados y animados.

Aunque la mecánica de *Dino Crisis* es muy parecida a la de cualquier *RE*, lo cierto es que hay una serie de diferencias y novedades que lo convierten en un título relativamente distinto. La primera de ella es









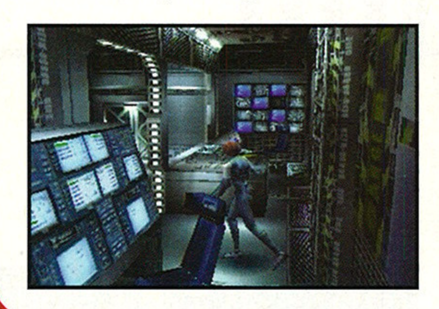
Dino Crisis tiene un tono gore bastante elevado, que queda plasmado en los cuerpos destrozados que encontremos en nuestro camino (y no son pocos).



Cuando la palabra Danger aparezca en la parte inferior de la pantalla, tendremos que pulsar repetidamente los botones para liberarnos del ataque de un saurio.

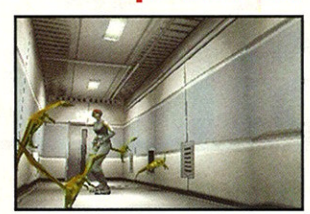
Unos escenarios de auténtico lujo

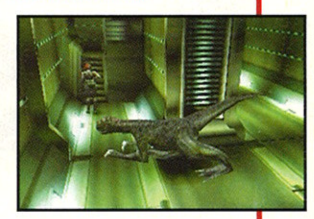
Dino Crisis cuenta con uno de los mejores motores gráficos jamás creados para un juego de PlayStation. Aunque al principio sus escenarios pueden parecer un poco pobres y simplones (sobre todo si los comparamos con los gráficos renderizados de *RE*) a medida que avancemos iremos descubriendo localizaciones realmente impresionantes.





Especies en extinción





En el juego aparecen 5 especies de dinosaurios: el T-Rex, el Velocirraptor, el Pterodón, los Compis y un imaginario saurio que parece extraído de la película Godzilla. No son muchos, la verdad, pero sí abundan bastante.

la presencia de dos niveles de dificultad, que se diferencian en la resistencia de los dinosaurios y la cantidad de munición que encontraremos. De este modo, en el nivel de dificultad Fácil podremos acabar tranquilamente con todos los saurios que se pongan a tiro, mientras que en el nivel Normal tendremos que evitar los enfrentamientos constantemente.

Así las cosas, el aspecto más novedoso de *Dino Crisis* es que en determinados momentos del juego nos veremos obligados a tomar decisiones que afectarán al desarrollo del argumento, pudiendo acabar la aventura de tres formas distintas dependiendo de los pasos que hayamos seguido.

Unido a estos dos aspectos está la elevada dificultad de los puzzles, que se alejan del esquema bastante simplista de los vistos en *Resident Evil* para adoptar un enfoque mucho más sesudo y enrevesado.

Por todos estos elementos, *Dino Crisis* se convierte en un juego que nos va a hacer pensar mucho debido a la complejidad de los retos que nos plantea, tanto a la hora de resolver los puzzles como a la enfrentarnos a los dinosaurios (con una munición bastante escasa, por cierto).

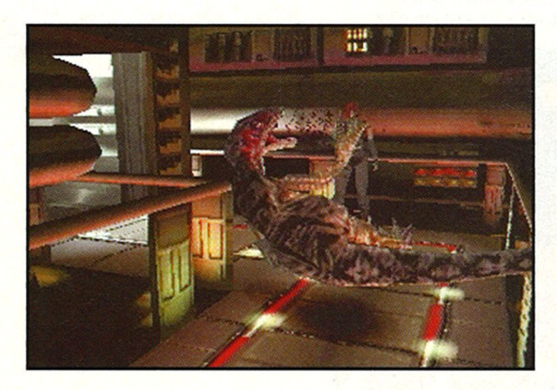
NO VAMOS A DECIR si *Dino Crisis* es mejor o peor que *RE*, porque es una cuestión de gustos, pero sí os diremos que es gran juego que aporta elementos novedosos al género y que cuenta con una realización técnica de lujo. Además de ofrecer una duración bastante larga.

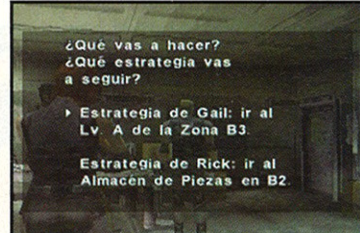
Sólo tiene una "cosilla" que no nos acaba de convencer: el argumento presenta algunas lagunas que dificultan el seguimiento de la historia.

Por lo demás, sin duda *Dino Crisis* hará las delicias de los amantes de las aventuras.



La traducción de los textos de *Dino Crisis* es impecable, con algunos toques de humor realmente divertidos. La voces se mantienen en inglés.





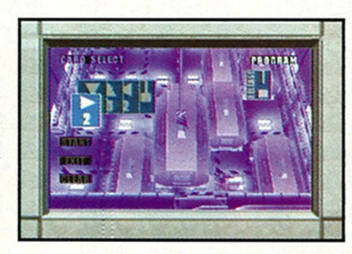
En momentos puntuales tendremos que tomar decisiones que afectan al desarrollo del juego.

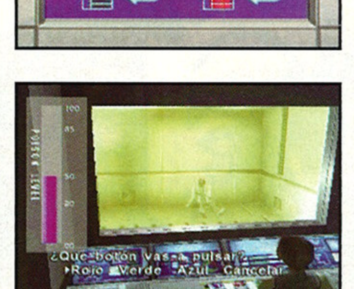


La esencia del juego: los puzzles

Si tuviéramos que quedarnos con algún aspecto concreto del juego, destacaríamos los puzzles que, pese a no estar excesivamente bien insertados en el desarrollo del argumento, son los más desafiantes y complejos que hemos visto en una aventura. Casi todos se centran en manipular máquinas, como ordenadores o grúas mecánicas, pero presentan retos distintos. En algunos tendremos que prestar atención al sonido, en otros disponer del código correcto, mientras que los más complejos nos obligarán a utilizar al máximo la lógica. Son, en definitiva, muy variados y atractivos, y uno de los aspectos que más marcan la diferencia respecto a la saga *Resident Evil*.









Crash Team Racing

Sin plataformas y a lo loco



Moviéndonos por un mundo exterior realmente grande (el mapa de la derecha de la pantalla sólo muestra una pequeña parte) debemos ir localizando la entrada a los distintos niveles para conseguir tres items distintos en cada uno de ellos.





Con Crash Team Racing podréis embarcaros en un divertidísimo arcade de carreras de karts compuesto de hilarantes circuitos donde la calidad, la diversión y el sentido del humor se dan la mano.



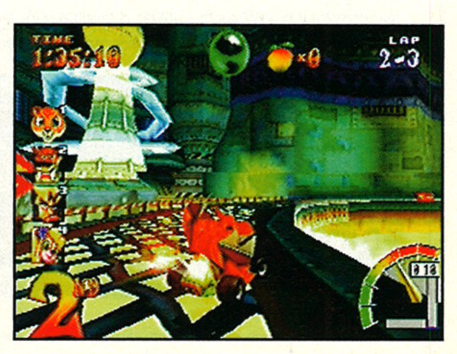
Este año Crash no nos va a amenizar las Navidades con uno de sus geniales e hilarantes plataformas, pero sí que lo va a hacer montado en un veloz kart recorriendo circuitos retorcidos y brillantemente concebidos en compañía de sus amigos y enemigos habituales. Y es que Naughty Dog, los padres de Crash, han optado por convertir a su más emblemático héroe en el abanderado de los arcades de velocidad de corte infantil.

Eso sí, no os dejéis engañar por su aspecto, porque pese a su simpático look y su brillante colorido se trata de un juego intenso y emocionante que sabe enganchar hasta a los corredores más expertos.

ENTRE SUS MUCHAS VIRTUDES, *Crash Team Racing* nos ofrece una enorme colección de modos de juego que garantiza la diversión por mucho tiempo. Así, nos encontraremos con el clásico modo Arcade en el que podremos elegir entre jugar carreras aisladas o entrar en un emocionante torneo en el que nos van abriendo nuevas pistas según ganemos. Tampoco faltará un modo contrarreloj y, por supuesto, modos multijugador donde podremos participar cuatro jugadores simultáneos bien sea corriendo carreras o bien luchando en batallas donde lo que cuentan son los impactos que seamos capaces de propinar a nuestro rivales.

Sin embargo, el modo estrella de *CTR* es el Historia. En esta modalidad podemos





Las armas más divertidas




En mitad de todos los circuitos encontraremos las típicas cajas de Crash que ocultan armas especiales que podremos usar contra los rivales. Habrá misiles, escudos, bolas de energía que localizan al primero, nubes de tormenta... Algunos de estos items, como la caja de TNT, también forman parte de universo Crash.








La mayoría de los circuitos nos ofrecen la posibilidad de elegir entre varios caminos. Cuanto más retorcido sea el acceso a ese desvío, más posibilidades tendremos de encontrar algo verdaderamente interesante.

elegir a uno de los 8 personajes del universo Crash con el objetivo de recolectar trofeos, llaves y reliquias entrando en distintas fases del juego. De este modo nos moveremos, pilotando nuestro kart, por supuesto, por un enorme mapeado exterior donde se encuentran las entradas a los distintos niveles. A medida que ganemos carreras, batamos tiempos o localicemos determinados items iremos abriendo más y más pistas hasta enfrentarnos a algunos de los más famosos villanos de la serie Crash.

Técnicamente, *Crash Team Racing* brilla a un nivel superior. No sólo por la solidez y detalle de sus circuitos, la endiablada velocidad que alcanzan los karts o la enorme fluidez de las animaciones. Además, cada circuito está cuidado con esmero mostrando rutas alternativas, docenas de saltos y desniveles, obstáculo de todo tipo y divertidos efectos visuales. Todo ello, además, siguiendo al pie de la letra la estética y ambientación de los plataformas de Crash.

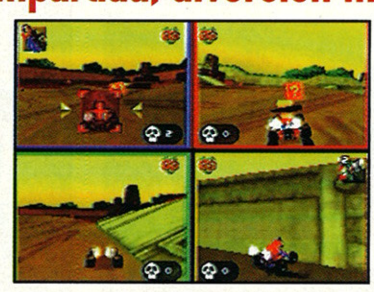
SI A LA LISTA DE MODOS DE JUEGO, a la calidad gráfica y a la simpatía y atractivo general del juego unimos una jugabilidad sencilla y asequible, un ritmo de juego trepidante y una dificultad ajustada y progresiva, nos encontramos frente a un arcade de carreras que difícilmente podrá dejar escapar los seguidores de este género o, simplemente, aquellos que busquen un juego de velocidad con la emoción de los mejores simuladores, pero con un look más desenfadado.

Es divertido, es jugable. Sin duda alguna es el mejor.

La originalidad y calidad de los distintos circuitos no es más que uno de los atractivos de este Crash Team Racing. Su divertido desarrollo y su ajustada jugabilidad son lo que de verdad termina entusiasmando.




Diversión compartida, diversión multiplicada

Crash Team Racing nos ofrece la posibilidad de competir con uno, dos o tres amigos más conectados vía Multi Tap. Pero esta posibilidad no nos permitirá únicamente echar carreras, sino que también ofrece un Modo Batalla en el que el objetivo consiste en localizar a los rivales en grandes escenarios 3D y lanzarles cualquier armas que encontremos.



Esto es Fútbol

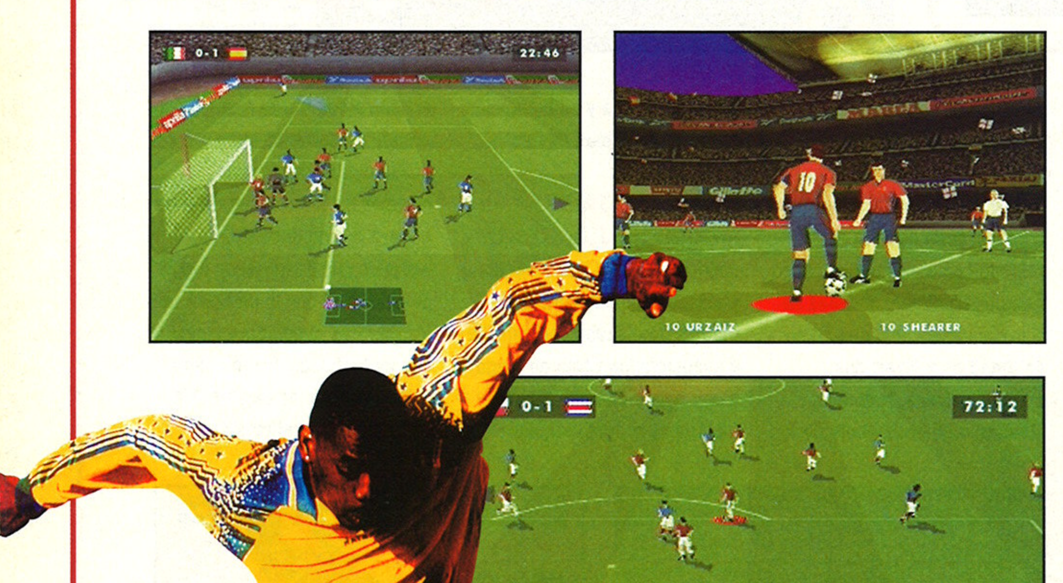
¡¡Y nadie lo puede negar!!

Nunca habíamos visto un juego que le hiciera tanto honor a su nombre. Por su "realismo" Esto es fútbol ofrece muchas posibilidades, pero tendrás que entrenar tan duro como en el fútbol de verdad para conseguir ser una estrella.

Está claro que en el género del fútbol, aunque hay numerosos simuladores, dos son las sagas que se disputan año tras año el liderato en las listas de ventas: *FIFA* e *ISS*. Sin embargo, parece que Sony ya se ha cansado de observar esta pelea desde lejos y se ha decidido, por fin, a editar un juego de fútbol que, con el realismo como lema, pretende hacerse un hueco entre los grandes.

ESTO ES FÚTBOL DESCANSA SOBRE la complicada idea de ofrecer al usuario la experiencia más parecida a disputar un partido real, con todo lo que ello significa. Así, de entrada, sus programadores han diseñado un sistema de control que no busca, precisamente, la sencillez. Es el primer simulador de fútbol que nos obliga a realizar combinaciones de botones para hacer jugadas tan usuales como "colgar" el balón en el área contraria o dar pases en profundidad. Es decir, que para realizar jugadas es necesario hacer gala de mucha habilidad y una gran rapidez mental, tal y como demuestran los futbolistas profesionales sobre el terreno de juego.

Unido a esto, la dificultad que supone ganar a los equipos controlados por la consola es bastante elevada, y casi os podemos asegurar que es imposible marcar un tanto comenzando una jugada individual desde nuestra portería. Es necesario jugar con todo el equipo y mover mucho la bola, puesto que los rivales son pegajosos, difíciles



Esto es Fútbol dispone de dos cámaras distintas, cada una de ellas con tres niveles de zoom diferentes. No son muchas perspectivas, la verdad.



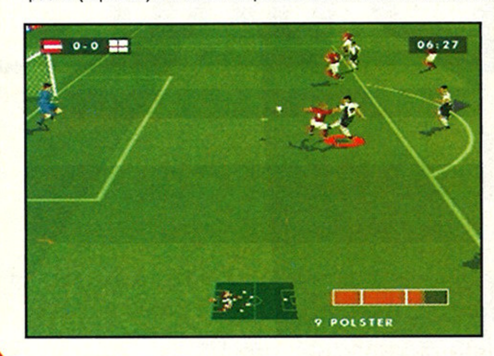
Las repeticiones manuales presentan todas las posibilidades típicas de este tipo de opciones. Gracias a ella podremos visionar cualquier jugada con todo detalle.





Tan complicado como el fútbol de verdad

Esto es Fútbol pasará a la historia como el simulador de fútbol más realista de PlayStation. Y en el juego queda plasmado mediante numerosos detalles, como la dificultad para ajustar un disparo a puerta (izquierda) o la dificultad para colocar el balón en el área contraria con un pase elevado (centro). Todas estas acciones requieren un profundo dominio del sistema de control, mientras que otras, como reclamar al árbitro fuera de juego (derecha) se realizan de forma mucho más sencilla. Todos estos detalles son la guinda al juego de fútbol más complejo para PlayStation.







Esto es Fútbol incluye innumerables clubes con sus plantillas reales actualizadas, así como un montón de torneos, posibilidades de edición de equipos y jugadores, opciones tácticas... Vamos, que tienes juego para rato.



de superar y están continuamente acosando al jugador que controla el balón.

Además, nos ha parecido sumamente extraño no poder disponer de un modo de entrenamiento, porque sin duda alguna, es el juego de fútbol que más lo requiere.

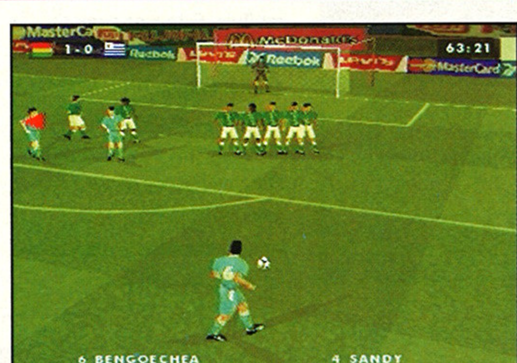
Por todas estas razones, cuando hemos empezado a jugar con *Esto es Fútbol*, lo primero que hemos sentido ha sido una gran desesperación... y unas ganas tremendas de tirar el mando contra el televisor. Después, con mucha paciencia y dedicación, hemos ido controlando poco a poco el sistema de juego y hemos conseguido elaborar jugadas, algunas de ellas impresionantes, y al final hemos descubierto que el juego ofrece unas enormes posibilidades. Pero cuesta.

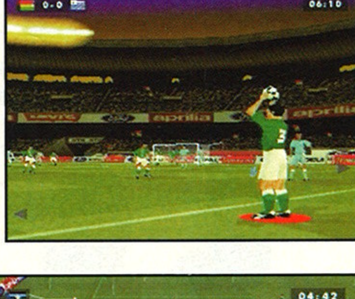
EN CUANTO A SUS OPCIONES DE JUEGO, *Esto es fútbol* presenta muchas competiciones, ligas, torneos, equipos, opciones de configuración de tácticas, edición de equipos y de jugadores... y se acerca bastante al rey, *FIFA 2000*.

A nivel técnico, resulta también un juego impecable. Jugadores muy grandes, bien diseñados y animados, estadios perfectamente recreados... en fin, que está a la altura de los mejores.

Sin embargo, aparte de su dificultad inicial en el control, hay un aspecto que no nos ha gustado nada: el comentarista carece de la garra necesaria para meternos de lleno en el partido. Expresiones como "Buen desafío" y similares, (traducidas directamente del inglés), no consiguen dotar al juego de ese carácter espectacular del que tanto sabe *FIFA*.

No lo vamos a negar: con *Esto es Fútbol* Sony ha hecho una apuesta muy arriesgada, ya que aportar algo novedoso a un género tan competitivo como éste no era una tarea fácil. La jugada les ha salido bien, muy bien, y será recibida con alegría por los usuarios que buscan algo radicalmente distinto. Sin embargo, creemos que el jugador medio encontrará más diversión en otros títulos más asequibles.







La calidad gráfica de este juego es sensacional y se aprecia especialmente en detalles como la celebración de los goles.



Esto es Fútbol apenas presenta variedad en la climatología. Es más, sólo la lluvia puede estar presente en los partidos.





Knockout Kings 2000

Tan demoledor como el boxeo real

El boxeo parece a priori un deporte que puede ofrecer pocas posibilidades de diversión en una consola. Pues EA Sports nos demuestra que esta afirmación es completamente falsa.

Siempre resulta sorprendente comprobar cómo EA Sports es capaz de mejorar sus sagas con cada nuevo capítulo. Este mes hemos podido disfrutar con las excelencias de *FIFA 2000*, y días después con este juego de boxeo que nos ha dejado literalmente con la boca abierta, ya que supera holgadamente a su antecesor en todos los apartados.

Partiendo de la base de que el boxeo es un deporte que cuenta con sus partidarios y sus detractores, EA Sports ha conseguido ofrecer un enfoque de lo más parecido a un combate real. Para ello ha recreado poligonalmente a 50 boxeadores reales de todos los tiempos y los ha dotado de un aspecto y animaciones casi perfectas. Por si esto fuera poco, cada uno de ellos cuenta con sus ataques más característicos, así como sus poses o formas de retar al oponente.

JUNTO A ESTE IMPECABLE y detallado apartado gráfico se encuentra su sistema de control, que destaca por las innumerables posibilidades de ataque y defensa y su rapidez de respuesta. Aunque tendréis que utilizar todos los botones del mando, pronto os daréis cuenta de que resulta muy intuitivo realizar un gancho,un golpe sucio o un combo.

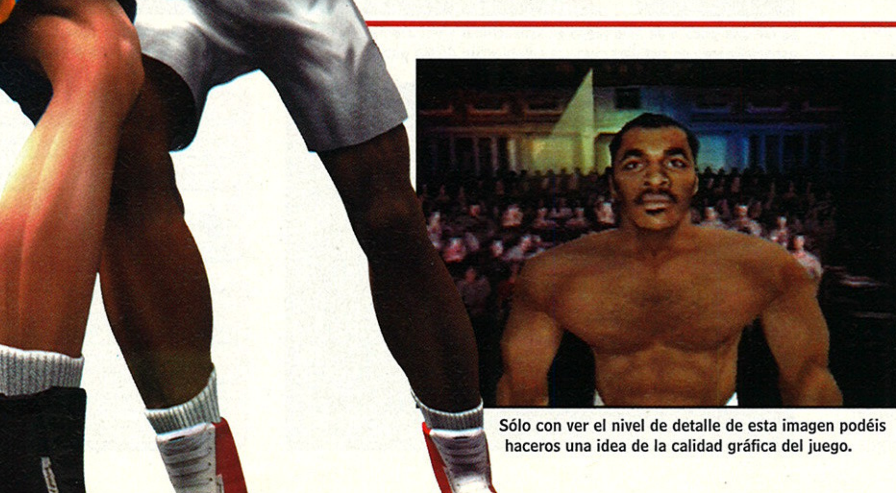
Sólo por la perfecta combinación de estos dos



Las curiosidades de los modos de juego



Todos los modos de juego encierran alguna sorpresilla que conseguirá, cuando menos, arrancaros una sonrisa. Así, por ejemplo, en el modo Slugfest podremos pelearnos contra el mismísimo árbitro, mientras que en el modo Career podremos disfrutar de unas espectaculares secuencias de vídeo, con señorita en bikini incluida.



Sólo con ver el nivel de detalle de esta imagen podéis haceros una idea de la calidad gráfica del juego.



Existen un total de cinco cámaras, aunque sólo tres de ellas consiguen alcanzar grandes niveles de espectacularidad.

Cómo amenizar una buena velada de boxeo







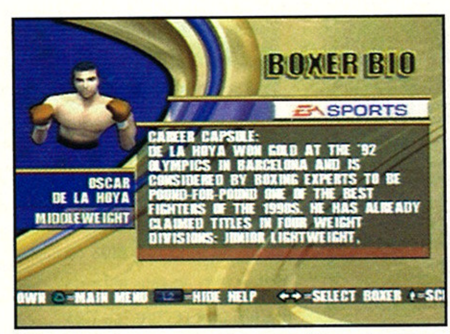
Los combates, lejos de ser una mera sucesión de golpes, están caracterizados por incorporar una ingente cantidad de secuencias de vídeo que amenizan su desarrollo desde el comienzo. Ver cómo suben al ring los boxeadores, cómo se saludan o cómo se anuncian los asaltos (guapa chica, ¿verdad?), son sólo una reducida muestra de lo que nos espera en cada combate. Puro espectáculo.

factores, *Knockout Kings 2000* ya supera a su antecesor, pero gracias a sus variados modos de juego da un paso más en lo que a posibilidades de diversión se refiere. De este modo, los seguidores de los arcades más desenfadados pueden encontrar en el modo Slugfest un campeonato en el que todo vale, mientras que los amantes de la simulación tienen en el modo Career un amplio abanico de opciones para crear un boxeador y auparlo a lo más alto del ranking mundial.

Completa este apartado el modo Classic Fight, en el que podemos revivir algunos de los combates más famosos de la historia.

A la hora de jugar, *Knockout Kings 2000* resulta tremendamente divertido. Ver cómo con cada nueva partida aprendemos algo, cómo el control responde a la perfección o cómo los púgiles se mueven con una soltura sorprendente, nos ha hecho olvidar todos los fallos que EA cometió en la anterior entrega.

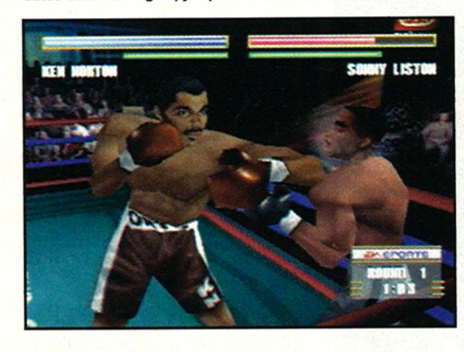
Si, además, tenemos en cuenta la cantidad y calidad de los detalles que presiden todos los combates, como las deformaciones o los cortes que aparecen en las caras de los púgiles, el resultado final no puede ser nada más que un juego excelente. Si te atrae este deporte, no dejes de probar *KO Kings 2000*.



El juego cuenta con una amplia base de datos sobre todos los púgiles que aparecen en él. Por desgracia, todos estos datos están en inglés, ya que no ha sido traducido.



Las repeticiones manuales de las mejores "mamporradas" nos permitirán apreciar detalles tan sorprendentes como la pérdida del protector bucal o una aparatosa caída.



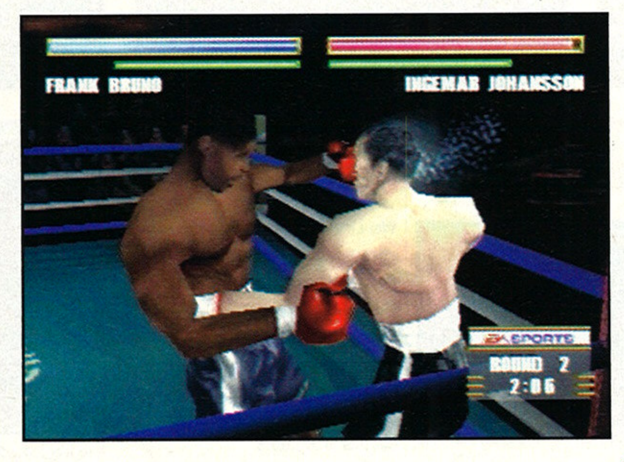


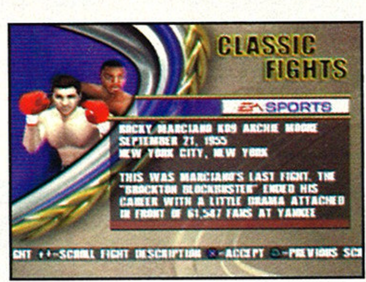
Tú decides cómo pelear

El amplio abanico de opciones ofensivas que presenta *Knockout Kings 2000* incluye una serie de golpes sucios que, utilizados hábilmente, pueden marcar el final del combate. Aunque los enfrentamientos se pueden ganar limpiamente no está de más saber que nuestro púgil puede lanzar codazos, cabezazos, golpes a la entrepierna o, lo más ruin de todo, agarrar un brazo del oponente para dejarle a nuestra merced. Es otra de las múltiples facetas que ofrece este juego.









El modo Classic Fights os permitirá revivir algunos de los combates reales más apasionantes de la historia del boxeo.



KNOCKOUT KINGS 2000
Deportivo

Compañía: **EA Sports** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card 1 bloque — Dual Shock

Gráficos 9 Sonido 8 Diversión 8

- El insuperable acabado gráfico.
- La variedad de sus modos de juego.

- Que no te guste nada el boxeo.
- Los comentarios, que están en inglés.

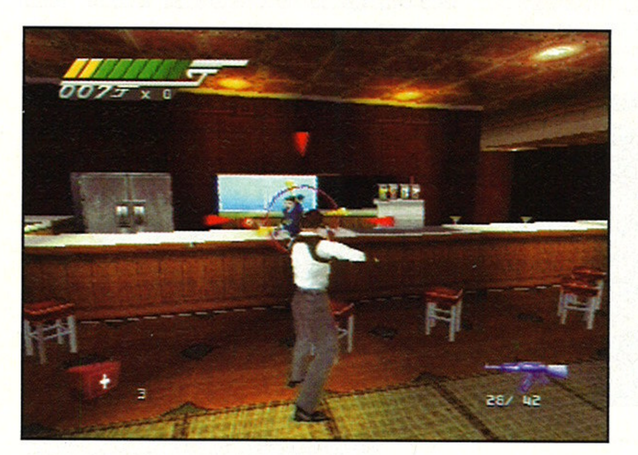
8

KO Kings 2000 es el mejor simulador de boxeo que existe. A falta de lanzamientos en juegos de lucha, este título es una opción muy a tener en cuenta.

El mañana nunca muere

007 al servicio de su majestad PlayStation

James Bond es uno de los personajes más emblemáticos del cine de espionaje. Con más de una veintena de películas a sus espaldas, sólo le quedaba un retro por afrontar: protagonizar un juego para PlayStation.



Programado por MGM Interactive y Black Ops, El *Mañana Nunca Muere* es un pequeño homenaje a la carrera cinematográfica del agente británico. La trama principal del juego está extraída de su último film, lo que esto no impide que reconozcamos otras escenas y situaciones típicas de la serie Bond.

LA MECÁNICA DEL JUEGO es un híbrido entre *Syphon Filter* y *Mission: Impossible*, títulos a los que habría que añadir el carisma propio del agente creado por Ian Flemming.
Así pues, aparte de avanzar eliminando a todo enemigo que se ponga por delante, al más puro estilo *Syphon Filter*, tendremos que utilizar una serie de objetos especiales o gadgets, para cumplir unos objetivos específicos en cada una de las 10 misiones, como puedan ser enviar unas coordenadas o fotografiar una base enemiga. En este aspecto, *El Mañana Nunca Muere* nos recuerda a *Mission: Impossible*, aunque la puesta en escena de estos utensilios propios de los espías es más espectacular en el juego de 007.

Afortunadamente, la primera aventura de Bond no se limita a adaptar los patrones ya fijados en otros títulos y va un poco más allá, presentando unas cuantas sorpresas que consiguen enriquecer el desarrollo general del juego.

Así, por ejemplo, el final de una misión puede obligarnos a coger unos esquíes y tirarnos ladera abajo o manejar uno de los cochazos que aparecen en las películas de Bond. O lo que nos ha parecido más curioso de todo, que es ver los títulos de crédito tras haber pasado las dos primeras misiones, como en las películas de Bond.

Lo más asombroso, es que estos eventos especiales están magistralmente insertados dentro de la misión, sin interrupciones. Algo que tenemos que elogiar, por el arduo trabajo de programación que supone el cambiar de motor gráfico sin necesidad de soportar largos tiempos de carga.







Los objetivos que debe cumplir Bond son muy variados, y nos obligarán a utilizar gadgets de lo más variopinto. Aquí podéis ver a Bond utilizando una microcámara fotográfica.

Wei Ling, la chica Bond guerrera





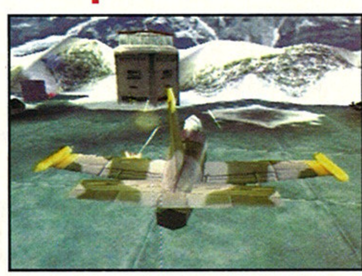
Wei Ling es el nombre de la agente secreto que acompaña a Bond en la película El Mañana Nunca Muere.
En el juego dispone de un nivel exclusivo, en el que puede recoger un bazooka, el arma más demoledora y espectacular de toda la aventura.

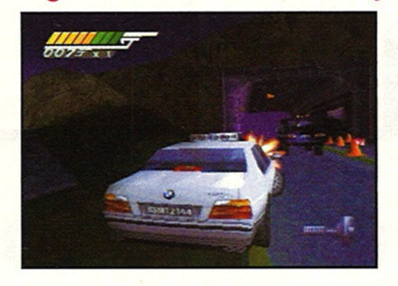


A lo largo del juego podremos encontrarnos con personajes del universo Bond, como Q, que nos prestará su ayuda en forma de un lujoso y destructivo vehículo.

Los topicazos de la filmografía Bond, ahora jugables

Gracias a *El Mañana Nunca Muere* podemos revivir algunas de las secuencias clave de las películas Bond. Así pues, las persecuciones en coche, los descensos sobre esquíes o el control de un avión (muy corto, todo hay que decirlo), aportan esa variedad y espectacularidad que caracteriza al superagente británico. Todos estos detalles consiguen que el juego asombre.



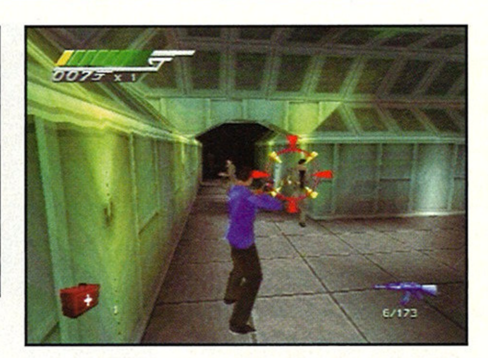




Su desbordante acción y la variedad de situaciones a las que nos enfrenta, son los principales atractivos de este título fielmente marcado por el universo Bond.



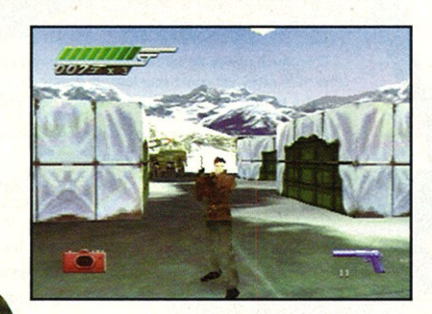
El Mañana Nunca Muere es un homenaje a las películas del agente 007. Nada más encender la consola con el juego dentro podemos ver la Intro de la película.



Un "modelito" para cada ocasión



Como sucede en la basta filmografía del agente 007, cada misión, cada recóndito lugar del mundo que visitemos, obliga a Bond a adoptar un look apropiado a las circunstancias. De este modo, cuando el agente secreto esté en la nieve presentará un completo equipo de esquí, mientras que las misiones de ciudad nos obligarán a llevar desde un smoking hasta ropa algo más deportiva. Son detalles que a primera vista resultan inapreciables, pero que ayudan a reforzar la buena ambientación de la aventura.





Metiéndonos en cuestiones técnicas, gráficamente es un juego muy correcto, que presenta algunos escenarios sobresalientes y un plantel de enemigos muy bien construidos, que no animados.

EL APARTADO DE LAS ANIMACIONES es, junto con el brusco control, el único punto negro del juego. Y lo peor de todo es que no entendemos como MGM y Black Ops han podido tener estos fallos, cuando llevan trabajando en el juego cerca de tres años.

Lo que sí está claro es que los seguidores de los juegos de acción tienen una cita ineludible con el superagente británico Bond, James Bond.

Y es que, pese a tener algunos pequeños fallos técnicos, hará las delicias de aquellos que disfrutaron con *Syphon Filter*.





Tarzán

El rey de los monos versión Disney

Este juego de Disney nos propone convertirnos en el Rey de la Selva y revivir en casa las aventuras que hemos disfrutado en el cine.





El travieso amigo de Tarzán, Turk, protagonizará un divertido nivel, así como una fase de bonus. También Jane tendrá su oportunidad de ser la estrella de un nivel.

Disney aprovecha el tirón de sus mejores películas para ofrecer al público más amplio posible todo tipo de productos derivados. Por supuesto, los videojuegos no suelen ser una excepción, y menos cuando la película ofrece las suficientes alternativas y las notas de acción precisas.

En este caso, la historia de Tarzán es perfecta para idear un plataformas dinámico y capaz de seguir sin problemas el argumento original del film. De hecho, antes de cada fase disfrutaremos de una secuencia introductoria que nos irá mostrando los momentos estelares de la película, incluido el final...

Esta fidelidad al film nos obligará manejar a Tarzán como niño y como adulto, así como a otros personajes, como Jane o Turk, en fases concretas. Por supuesto, items, personajes y enemigos también forma parte del elenco de actores del film.

LOS NIVELES ESTÁN INSPIRADOS directamente en la película, por lo que la mayor parte del juego se desarrolla en una jungla llena de recovecos y caminos alternativos, lo cual, sin embargo, acaba por hacerse algo monótono a la larga. Por suerte, el juego presenta numerosos niveles que rompen esta monotonía a base de hacernos correr delante de la una manada de desbocados elefantes, surfear sobre las ramas de los árboles o deslizarnos flotando en un río infestado de cocodrilos.

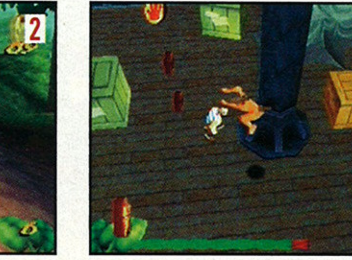
Estas alternativas son las que realmente nos terminan



¿Un plataformas tridimensional?

La mayoría de los niveles tienen un desarrollo 2D, aunque en ocasiones todo el escenario girará, dándonos la sensación de que nos hemos desplazado hacia el frente o hacia el fondo de la pantalla, tal y como podéis ver en la pantalla 1. Sin embargo, hay otros niveles en los que la acción se desarrolla directamente avanzando hacia el frente o el fondo de la pantalla (2), otros en los que se nos permitirá una total libertad de movimientos (3) y otros que nos obligarán a avanzar hacia el fondo, pero permitiendo que nos movamos libremente (4). Todos estos planteamientos gráficos, que son posibles gracias al diseño 3D de los escenarios, otorgan una notable variedad al juego.







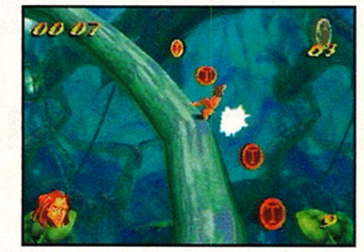
Niveles extra para los jugadores más hábiles

Si recogemos los cuatro bocetos de Turk que aparecen en cada fase, además de ganar un buen porcentaje de juego, tendremos acceso a distintos niveles de bonus. Su mecánica consiste en recolectar la mayor cantidad posible de monedas dentro de un tiempo límite que podemos ampliar gracias a ciertos items. Cada cien monedas obtendremos una agradecida vida extra, aunque a medida que vayamos avanzando en el juego estos niveles de bonus se irán haciendo cada vez más difíciles de completar.









Tarzán es un título que está orientado básicamente hacia los más pequeños, no sólo por su infantil aspecto gráfico, sino también por su sencilla mecánica de juego

incitando a jugar para descubrir qué nueva sorpresa nos aguarda después. Y es que hay que reconocer que algunos de los niveles selváticos se hacen tan largos como pesados, sin que la búsqueda incesante de los items especiales ayude a paliar el cansancio de saltar de liana en liana, de árbol en árbol.

EL JUEGO SE PLANTEA básicamente como una sucesión de niveles de plataformas con un desarrollo lineal pero que ofrecen algunas rutas alternativas que nos llevan arriba o abajo, a izquierda o derecha. Eso sí, como el entorno está construido a base de modelos poligonales, los escenarios ofrecen cierta tridimensionalidad que se aprecia principalmente en las espectaculares rotaciones de los escenarios. También encontraremos algunos niveles totalmente 3D y otros en los que correremos hacia el frente o el fondo de la pantalla esquivando obstáculos, casi como en un *Crash Bandicoot*.

Al final, lo variado de este desarrollo acaba compensando la cierta monotonía general del juego, por lo que *Tarzán* se convierte en un plataformas interesante y divertido que cuenta con atractivos extra como la banda sonora original y el doblaje al castellano tanto de los vídeos como de las frases que sueltan los distintos personajes mientras jugamos.

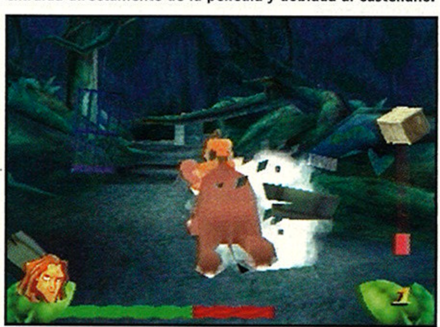
Eso sí, *Tarzán* va destinado a un tipo de jugador no muy curtido en las plataformas. A los más hábiles les parecerá bastante simple.



Antes de cada fase disfrutaremos de una escena de vídeo extraída directamente de la película y doblada al castellano.



Si queremos completar el 100% del juego, deberemos recoger todas las letras, bocetos y monedas de cada nivel.

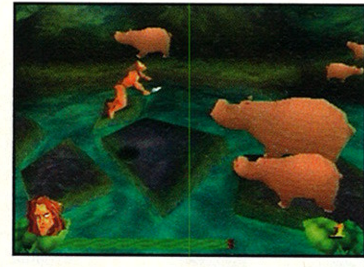


El juego presenta algunas situaciones tan divertidas como esta cabalgada a lomos de un elefante furioso.



Deberemos afrontar dos enfrentamientos duros: uno contra un leopardo y la fase final contra este malvado cazador.









Grand Theft Auto 2

Cómo ganarse el respeto de la "familia"

Tras el éxito cosechado por la primera parte -especialmente en Gran Bretaña-, regresa con un aspecto gráfico mejorado este juego que nos propone convertirnos en auténticos matones sin escrúpulos que deben afrontar un montón de "trabajitos" para la mafia.



Como podéis apreciar, el aspecto gráfico de este juego no es ninguna maravilla, pero lo cierto es que es el adecuado para el planteamiento que ofrece.

Este título de DMA nos coloca en el papel de un mercenario del crimen organizado con la única obligación de sobrevivir y enriquecerse en una ciudad dominada por mafias rivales. Para ello debemos ponernos en contacto con las distintas bandas y conseguir que nos encarguen algún trabajito que, según su nivel de confianza en nosotros, será cada vez más complicado y, sobre todo, nos reportará más "pasta" para nuestros asuntos personales.

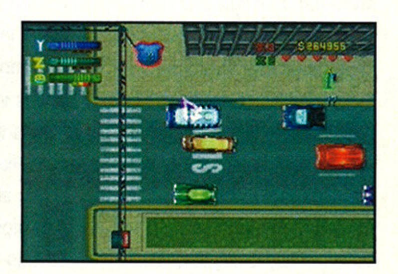
De este modo, podremos elegir entre trabajar para cualquiera de las bandas y acercarnos a alguna de las cabinas telefónicas de su territorio para recibir instrucciones de una misión. Estos trabajos mantienen un esquema básico del estilo recoger (o robar) un coche y llegar hasta un punto concreto recorriendo la ciudad a nuestro antojo y cometiendo por el camino todas las tropelías que se nos ocurran.

PARECE UN ESQUEMA SIMPLE, pero en realidad oculta mucha más chicha de lo que parece. Y es que las misiones pueden ser tan "peculiares" como tener que robar un coche de una de las mafias y atropellar con él a miembros de una segunda banda, colocar explosivos, robar una limusina y presentársela como nueva a nuestro jefe, asustar un poco a los taxistas de la zona para que acepten nuestra protección o liarnos a tiros con un grupo de matones a sueldo.

Si a esto le añadimos que por el camino podemos agenciarnos más de 20 tipos de vehículos distintos (desde furgones blindados a camionetas, coches de la policía o deportivos) nos encontramos con un juego con muchas posibilidades.

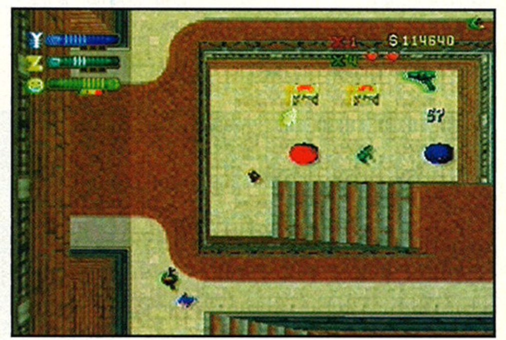
Además, aunque el juego nos permite elegir la banda con la que queremos jugar en cada momento y hasta nos deja elegir misión, lo cierto es que tendremos que tener mucho cuidado para no dañar nuestra imagen de "profesionales serios", procurando que las barras que indican el respeto que nos tienen las distintas bandas se mantengan lo suficientemente altas como para que quieran darnos trabajo. Si fallamos en varias misiones o eliminamos a secuaces de nuestro capo, bajará el respeto de la banda en cuestión y sólo acabando con unos pocos criminales de otra banda rival conseguiremos





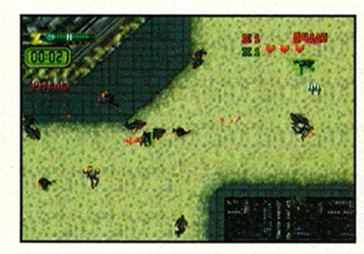


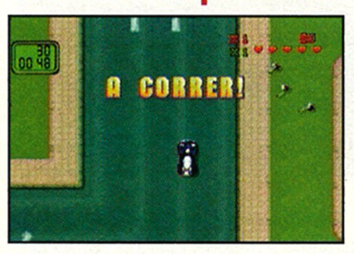
Si nos pasamos con nuestras tropelías, la policía nos perseguirá hasta que nos atrapen o consigamos despistarlos.

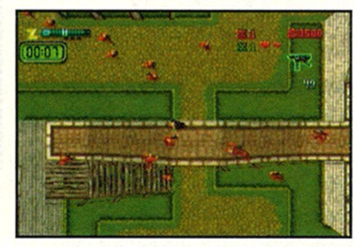


En las cabinas (en amarillo), recibiremos las órdenes de nuestros jefes. A su alrededor suele haber ítems (escudos, vida...) y armas.

Eventos especiales donde casi todo vale









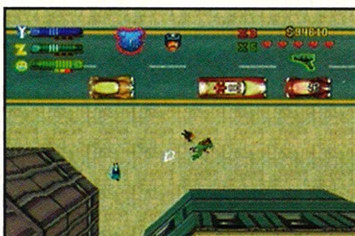
En cualquier momento, mientras cumplimos una misión cualquiera, podemos dar con algún ítem o vehículo especial que hará aparecer un minijuego realmente frenético que deberemos acabar en un tiempo muy escaso. Nos encontraremos con situaciones en las que nuestro objetivo será acabar con el mayor número de enemigos a pie, ganar una carrera atropellando a algún que otro criminal, destrozar camiones de helados o sembrar el pánico en las calles a los mandos de un tanque. Todo ello, por supuesto, con el cronómetro en marcha.

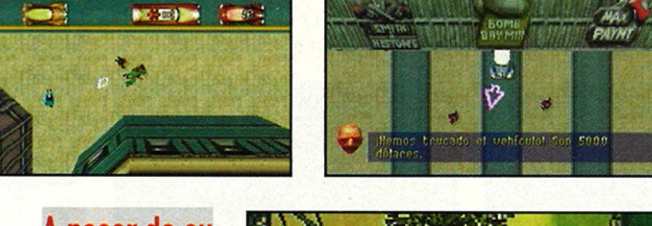
subirlo. De este modo descubrimos un componente estratégico que puede ser fundamental si queremos avanzar en la historia con éxito.

ADEMÁS DE ESTE PLANTEAMIENTO, que sabe hacerse sumamente absorbente y que garantiza juego para horas y horas, *GTA 2* presenta un entorno gráfico notablemente mejorado con respecto a su antecesor. Las animaciones son mucho más fluidas, el scroll de la pantalla es suave y tanto los vehículos como los edificios y los personajes muestran un nivel de detalle superior, aunque siguen sin ser brillantes. Además, los mapeados son inmensos y ocultan multitud de sorpresas en forma de items especiales, vehículos o minijuegos. Mención aparte merece la banda sonora, que es muy variada debido a que en cada tipo de coche escucharemos una emisora de radio diferente.

En definitiva, *GTA 2* es un juego muy peculiar, que aunque carece del atractivo gráfico y del realismo de su "primo" *Driver*, ofrece otras muchas compensaciones a cambio.

Eso sí, es un título que por su excesiva crudeza (que se nota especialmente en los propios diálogos) está recomendado para mayores de 18 años.





Si tenemos dinero suficiente podremos pasar por el taller y hacer cambios al coche para que la policía no pueda reconocernos.

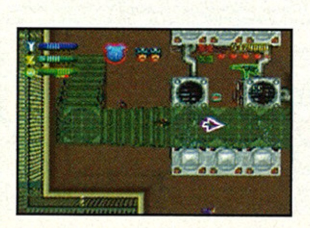
A pesar de su "inocente" aspecto, GTA 2 es un juego bastante violento, recomendado exclusivamente para un público adulto.



En coche o a patita

Además de motorizarnos para cumplir nuestras misiones, también deberemos realizar algunas tareas a pie, e incluso deberemos pegar algún que otro salto para coger algún ítem interesante.











Los textos del juego están en castellano, aunque no así las voces, que se han mantenido en inglés. Por cierto, la banda sonora es sensacional.

Variedad de misiones

El juego nos plantea retos de lo más variado que pueden ir desde agenciarnos un autobús para recoger a miembros de una banda rival o acabar con una serie de asesinos a sueldo que alguien ponga tras nuestra pista. Deberemos destruir coches, robar furgonetas con explosivos, colocar bombas... Todo ello moviéndonos a nuestro antojo por enormes mapeados.







GTA 2
Arcade

Compañía: **DMA** Precio: **8.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 7 — Diversión 8

+ Poder jugar a ser malos.
+ Tiene un montón de detalles.

− Gráficamente es pobre.
− Es bestia como él solo.

7

Este es un juego que te puede gustar muchísimo o absolutamente nada. A nosotros personalmente nos ha enganchado, pero reconocemos que no es un "juegazo"

DEMOLITION RACER

Un arcade... ¿demoledor?



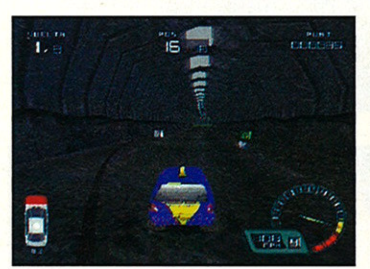
Infogrames nos presenta *Demolition Racer*, un arcade de carreras en el que no basta con adelantar a los oponentes: también hay que machacarlos. Y es que en este juego la puntuación final se obtiene sumando los puntos que nos dan al llegar a la meta con los obtenidos golpeando los coches rivales.

Así pues, las carreras se convierten en frenéticas persecuciones en las que los volantazos, las vueltas de campana y las embestidas múltiples se vuelven algo cotidiano. Tanto es así, que el juego incluye un par de modos (Last Man Alive y Suicide) en los que los 16 participantes se reúnen en un estadio circular para golpearse hasta que sólo quede uno en funcionamiento.

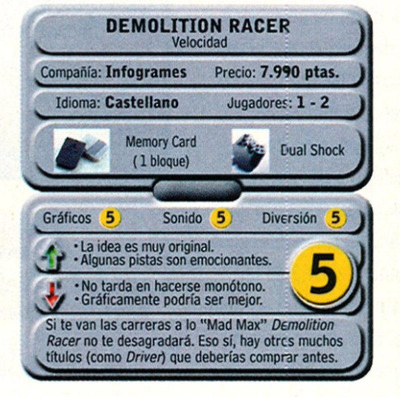
Así explicado, el juego parece muy sugerente, pero lo cierto es que resulta mucho menos emocionante de lo que pudiera parecer.

Esto se debe a dos importantes fallos. Por un lado, su poco potente motor gráfico genera escenarios con mucho popping, y por otro, su sistema de control es duro y complicado.

Resulta entretenido, pero estos dos defectos lo colocan muy por detrás de otros arcades de velocidad, como *Driver*, en los que también priman los choques. En la misma línea tenemos *Destruction Derby 2*, un Platinum mucho más recomendable.


En los circuitos veremos ítems, como blindaje o reparación, que nos pueden ayudar a ganar.


En las pistas ovaladas nos enfrentaremos a los otros participantes hasta que sólo quede uno.



MAGICAL TETRIS

El regreso de un mito

Disney ha construido una versión del *Tetris* que mantiene la mecánica tradicional del juego (encajar fichas para hacer líneas), pero dotándola de algunas notas distintivas.

Así, nos encontramos con que podemos elegir entre algunos de los personajes más carismáticos de Disney y con que el juego se ha plateado como un reto continuo contra otro jugador (bien sea la máquina o un amigo) en el que las líneas que realicemos serán una lacra en la pantalla del competidor. Sin embargo, la novedad más destacable es que en uno de sus modos de juego encontraremos fichas distintas a las habituales y más difíciles de encajar que son el castigo que nos lanzará el rival.

Para adaptarlo a un público más joven, Disney ha añadido una sombra a la ficha que cae de modo que sepamos con exactitud cómo va a encajar, lo que facilita mucho las cosas.

Si buscáis un buen juego de puzzle *Magical Tetris* es una opción de lo más interesante, aunque *Tetris Plus* tiene modos de juego más innovadores.



Para acercarse al público más joven, Disney ha incluido a sus personajes más carismáticos.


Las fichas de formas extravagantes que nos arroja el rival pueden complicarnos la partida.







WAR OF THE WORLDS

En guerra contra los marcianos

Este título nos propone defendernos de una invasión marciana usando vehículos tan variados como camiones, tanques o cañones autopropulsados con los que debemos recorrer realistas mapeados 3D de correcta calidad gráfica, acabando con todo extraterrestre que veamos.

WOTW incluye 14 misiones que se subdividen en distintos objetivos. Eso sí, deberemos tener cuidado y buena puntería ya que muchos de los objetivos sólo pueden hacerse con un vehículo concreto. Si nos lo destruyen, tendremos que repetir desde el principio todo el nivel.

No hay duda de que, pese a su sencillo control, es un juego difícil, con muchos y correosos enemigos, en el que quedarse atascado es demasiado frecuente.

Por ello, *WOTW* en una opción sólo apta para quienes busquen un arcade al que echarle horas. Jugadores novatos o amantes de los juegos sencillos, abstenerse.

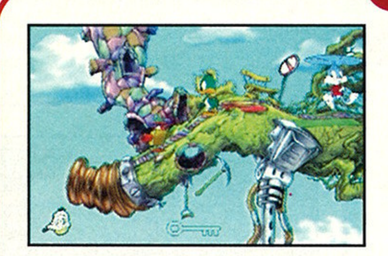

En cada misión debemos utilizar vehículos concreto para cada objetivo.





BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS

Sólo para los pequeñines





En esta aventura, protagonizada por dos Tiny Toons, tenemos que encontrar las partes de una llave que están escondidas en varias regiones del país de las nubes.

Para ello debemos escuchar las pistas que nos da un altavoz, y luego buscarlas desplazando un puntero por los distintos escenarios del juego. Por ejemplo, el altavoz puede pedirnos buscar una oveja negra y nosotros deberemos pasar de localización en localización hasta encontrarla y hacer clic sobre ella.

Buster también incluye rasgos plataformeros, ya que entre las distintas zonas nos desplazamos por pantallas repletas de trampas, desniveles y enemigos.

Gráficos coloridos y detallistas, unos personajes entrañables y un montón de animaciones "a la Warner" son los puntos fuertes de este título, claramente destinado al público infantil. Muy recomendable.



PONG

Jugabilidad incombustible



Entre otras situaciones curiosas, debemos lograr que estos huevos se coloquen sobre su color.

Seguro que todos conocéis el *Pong*, ese viejo arcade que consistía en dos palotes que se devolvían una bolita como si se tratara de un partido de tenis. Pues bien, Hasbro ha reinventado el *Pong* dotándole de alicientes suficientes como para ser una opción de compra digna de ser tenida en cuenta.

La idea se mantiene intacta de manera que la pelota y los palotes siguen siendo protagonistas. Eso sí, ahora muestran un look poligonal más moderno y, lo que es mucho, mucho más importante, palotes y pelota tienen un guión más variado que interpretar. Y es que este nuevo *Pong* se estructura en torno a montones de niveles con muy diferentes objetivos y mecánicas.

Puede tratarse del típico partido de tenis, pero con elementos en el escenario que compliquen la acción, o puede que tengamos que hacer balancearse una plataforma para evitar que se caiga la bola al tiempo que controlamos un rebaño de ovejas. Tal vez tengamos que colocar huevos de gallina llevándolos rebotando hasta su lugar correcto o empujar una pastilla de hockey, o jugar un partido de fútbol o pescar o... todas las posibles combinaciones que se os pudieran ocurrir.

Cada una de estas pruebas suponen un reto de habilidad que sabe hacerse tan adictivo como divertido y que terminan picando al jugador hasta límites increíbles. Que pongan a prueba tu orgullo personal siempre es adictivo. Además, la mayoría de estas pruebas pueden jugarse a dobles, lo que aumenta la diversión. En fin, un juego muy adictivo y sorprendentemente adictivo, ideal para echarse una partiditas sueltas de vez en cuando... si es que eres capaz de resistirte a jugar durante horas.



CENTIPEDE

Poco que aportar

Centipede era un shoot'em up en el que debíamos destruir un ciempiés alienígena. Hasbro ha modernizado la idea, pero sin aportar alicientes de interés.

El nuevo *Centipede* tiene un entorno 3D que no amplia las posibilidades del juego y además marea con bruscas rotaciones. La idea es la misma, sólo que ahora tenemos más armas y las fases son más amplias que en el juego original, limitado al tamaño de la pantalla.

Tiene un difícil control, es escasamente divertido y resulta repetitivo. Ni calidad, ni buen precio.





CARMAGEDDON

Los locos del volante





Todos los circuitos de *Carmageddon* están repletos de caminos alternativos que podemos utilizar para ahorrar tiempo y ganar puntos.

C*armageddon* es un arcade de carreras que se desarrolla en unos escenarios repletos de zombies. Bueno, lo de "carreras" así, entre comillas, ya que si bien en teoría la idea es llegar el primero a la meta, en la práctica es casi imposible.

Resulta que los circuitos de *Carmageddon* son unos mapeados 3D con más trazados alternativos y caminos secretos que un castillo de novela gótica, lo que hace muy difícil encontrar el camino a la meta. Más si tenemos en cuenta que contamos con un tiempo límite para cada carrera.

Para ganar es mucho más sencillo embestir a los rivales hasta acabar con ellos. Obviamente ellos tratan de hacer lo mismo con nosotros, por lo que las carreras no tardan en convertirse en una frenética sucesión de golpes y choques, que dejan nuestro coche hecho unos zorros. Menos mal que podemos repararlo con el dinero que obtengamos recogiendo unas cajas que hay diseminadas por todos los circuitos, o atropellando en masa a los zombies.

Dejando a un lado su peculiar planteamiento, el mayor fallo de *Carmageddon* es su sistema de control, que se acerca más al de un simulador (con la complejidad que esto conlleva) que al de un arcade. No sólo los giros son demasiado bruscos, sino que en cuanto nos despistamos el coche comienza a hacer movimientos completamente irreales, como saltos en el aire o escaladas por las paredes. Además, gráficamente no resulta demasiado espectacular.

Si te va la vena "Destroyer", *Carmageddon* es una compra que cumple tus expectativas. Es divertido, variado y te va picando poco a poco. Si quieres carreras, lo mejor será que las busques en otra parte, porque en este título no las vas a encontrar.



Para evitar herir sensibilidades, Virgin va a distribuir dos versiones distintas de *Carmageddon*. En una de ellas ha sustituido a los sufridos zombies por alienígenas de sangre verde, cuyo aspecto no recuerda lo más mínimo al de las personas.





CARMAGEDDON
Arcade

Compañía: **SCI** — Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 6 — Sonido 5 — Diversión 6

- El juego acaba picando.
- Es muy largo.
- El control es demasiado duro.
- Es imposible limitarse a correr.

6

Carmageddon es un título divertido y con una vida muy larga, salvo si os van los simuladores de carreras serios. Técnicamente es mediocre.

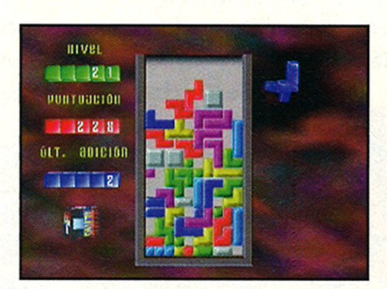
THE NEXT TETRIS

Correcto sin más

Conservando el concepto original, Hasbro ha querido darle un nuevo aire al *Tetris*, pero con desiguales resultados.

Y es que, si uno de los valores de *Tetris* es su simpleza, Hasbro ha retorcido la idea presentándonos piezas con un comportamiento peculiar. Ahora, las habituales fichas del *Tetris* pueden ser de tres tipos: clásicas, formadas por bloques desmontables o capaces de fundirse. De este modo, si una pieza de las desmontables se coloca sobre un agujero, el bloque desmontable caerá en el hueco. Si es de las que se funden se juntará con todas las "fundibles" que haya a su alrededor. ¿Parece lioso? Pues tranquilos, porque la pena es que, pese a estas novedades, al final se juega igual que siempre y podemos mantener largas partidas sin tener que preocuparnos de las peculiaridades de las fichas.

De este modo, *The Next Tetris* se queda en una versión con poco que aportar a la larga lista de clones del genuino *Tetris*.

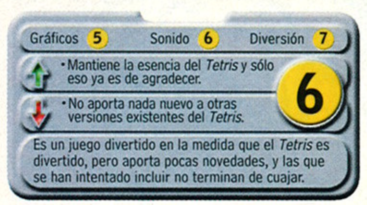






THE NEXT TETRIS
Puzzle

Compañía: **Hasbro** — Precio: **8.990 ptas.**
Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock



Gráficos 5 — Sonido 6 — Diversión 7

- Mantiene la esencia del *Tetris* y sólo eso ya es de agradecer.
- No aporta nada nuevo a otras versiones existentes del *Tetris*.

6

Es un juego divertido en la medida que el *Tetris* es divertido, pero aporta pocas novedades, y las que se han intentado incluir no terminan de cuajar.

NHL 2000

Cuando arde el hielo

Como es habitual, en este juego tampoco faltarán las peleas entre los patinadores.



Aunque el aspecto de los jugadores no es muy brillante, sí lo son sus realistas animaciones.



Pocas veces nos hemos encontrado ante un juego de hockey tan redondo y emocionante como *NHL 2000*. Lejos de limitarse a repetir la fórmula de años anteriores, EA ha revisado su emblemático simulador hasta convertirlo en el mejor juego de este deporte jamás hecho.

Al igual que las competiciones reales, *NHL 2000* presenta rápidas y frenéticas sucesiones de ataques y contraataques. En ellas los jugadores se desplazan por la pista realizando todo tipo de pases, saques y tiros a puerta. Esto es posible gracias a un ajustadísimo e innovador sistema de control. Ajustadísimo, porque con sólo un par de pulsaciones podemos realizar cualquier jugada. Innovador, porque no sólo tiene "botón de amago" (con el que podemos engañar a los contrario) sino jugadores estrella, con los que realizar jugadas impresionantes en momentos clave del partido.

Todo ello viene acompañado por la amplia gama de opciones a la que nos tiene acostumbrados EA, y que van desde la consabida licencia oficial al completísimo editor de jugadores.

En el único apartado que el juego no sobresale es en el gráfico (está menos pulido que su antecesor). No obstante, este es un detalle que se perdona al ver la velocidad a la que se mueven los jugadores o ante sus soberbias animaciones.

NHL 2000 es un juego imprescindible para todo aquel al que le gusten los deportes. Y es que aunque el hockey sobre hielo no es un deporte muy extendido en nuestro país, ante títulos de tanta calidad como éste, hay que quitarse el sombrero.



NHL 2000
Deportivo

Compañía: EA — Precio: 7.490 ptas.
Idioma: Inglés — Jugadores: 1 - 8
Mem. Card (1 bloq.) — Dual Shock — Multi Tap

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 9

- El ajustadísimo sistema de control.
- La gran rapidez a la que se mueve.

- No tiene el encanto del fútbol.
- Gráficamente es inferior a *NHL'99*.

8

NHL 2000 es el mejor simulador de hockey que se puede encontrar en el mercado, ya que combina buen control, mucha velocidad y acción a raudales.

MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE

Acción a raudales



En el modo 2 jugadores podemos optar por enfrentarnos el uno al otro o jugar en modo cooperativo contra los alienígenas.



Expendable es un shoot'em up muy en la línea de los míticos *Comando* e *Ikari Warriors*. Como en ellos, asumimos el papel de un soldado solitario que debe acabar con un número casi infinito de enemigos. No obstante, en *Expendable* además contamos con un tiempo máximo para cada nivel, por lo que no podemos detenernos un sólo instante. Así, debemos recorrer sus escenarios 3D "a todo gas", recogiendo únicamente las armas que nos salgan al paso.

Si bien *Expendable* es un título cuidado en su apartado gráfico, tiene un par de defectos que afectan negativamente a este apartado. Uno es el uso desmedido de las luces en tiempo real (sobre todo en los disparos y en las explosiones) que a veces llenan la pantalla y no dejan ver nada. Otro son los ángulos de las cámaras, que cambian cuando les da la gana, y además se colocan en unas posiciones poco acertadas.

Resumiendo, *Expendable* es un título que, a no ser que te gusten mucho los shoot'em ups frenéticos, le hace honor a su nombre y es completamente "expendable" (prescindible en inglés).

MILLENNIUM SOLDIER: EXPENDABLE
Arcade

Compañía: Infogrames — Precio: 7.990 ptas.
Idioma: Castellano — Jugadores: 1 - 2
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock



Gráficos 6 — Sonido 5 — Diversión 5

- Sus espectaculares escenarios.
- Tiene muchas armas distintas.

- Es monótono.
- El sistema de cámara es muy malo.

5

Expendable es un shoot'em up al que se le puede dar una oportunidad, siempre y cuando ya tengas los "grandes" como *R-Types* o *Apocalypse*.





Los niveles de acción que se alcanzan en este juego son altísimos... tanto, que a veces nos descontrolaremos por completo.




EARTHWORM JIM 3D


TODO UN DESAFÍO PARA LOS JUGADORES MÁS DIESTROS










PlayStation




PAL VERSION


GAME BOY COLOR
CRAVE


Interplay™

LE MANS 24 HOURS

¡Tira millas!



El juego refleja el paso del tiempo a lo largo de las carreras, así llega un momento en el que se hace de noche y necesitamos encender los faros.

Le Mans 24 Hours se diferencia de otros juegos de carrera en que incluye ciertos factores "estratégicos" que hay que tener en cuenta. Así, nos toca preocuparnos del depósito de gasolina, de los neumáticos y del motor, teniendo que ajustarlos nosotros mismos a lo largo de la carrera. Por ejemplo: si llevamos el depósito poco lleno el coche corre más, pero debemos parar más veces en boxes. Por contra, si lo llevamos lleno vamos más lentos, pero tenemos más autonomía.

Y es que *LeMans* apuesta por una simulación rigurosa, que reproduzca fielmente la carrera. Tanto es así, que incluye una opción para que la carrera dure 24 horas reales (se puede guardar periódicamente en la tarjeta de memoria, por supuesto).

Los rivales tienen una extraordinaria IA que les hace pegarse a nosotros como lapas, disputándonos cada centímetro, lo que se traduce en unas reñidísimas peleas por los primeros puestos, capaces de acabar con los nervios de los jugadores más ansiosos.

A nivel gráfico *Le Mans* es un título muy cuidado, con exuberantes paisajes 3D que reproducen fielmente a los auténticos...¡y sin el menor popping!

No obstante, también tiene sus puntos flojos. Sin ir más lejos el control, que es demasiado complejo para un arcade y poco realista para un simulador. Además, no está concebido para echarnos una partidita rápida, sino competiciones que duren toda la tarde, lo que a la larga lo hace cansino.

Salvo por esos dos puntos, *LeMans* es un juego de carreras muy entretenido, que no decepcionará a los veteranos del volante que quieran probar algo nuevo.





Le Mans 24 horas incluye unos vehículos y unos circuitos extra, a los que no podremos acceder hasta que empecemos a ganar carreras.



De vez en cuando es necesario para por boxes para revisar el motor, cambiar los neumáticos, y repostar. Según los cambios que hagamos, el coche se comportará de un modo u otro.



LE MANS 24 HOURS
Velocidad

Compañía: **Infogrames**	Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano**	Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (2 bloques)	Dual Shock

Gráficos 7 · Sonido 6 · Diversión 7

- La IA de los competidores.
- La opción para jugar 24 horas.
- A la larga se hace aburrido.
- Los coches no se deforman.

7

Busca la simulación en el desarrollo de las maratonianas carreras, pero tiene un control que se queda a medio camino. Impacientes, abstenerse.

HOT WHEELS TURBO RACING

De Carreras y piruetas

Hot Wheels Turbo Racing es un arcade de carreras inspirado en los diminutos coches del mismo nombre. En él corremos por unos circuitos repletos de atajos, rizos y rampas, que nos recordarán a los de juguete.

Estas rampas no están sólo para decorar, sino para que cojamos velocidad antes de saltar al vacío y realizar difíciles acrobacias con los coches que nos servirán para ganar turbos. Así, las carreras se vuelven tensas competiciones en las que debemos conducir, descubrir atajos, hacer acrobacias y vigilar a los rivales... ¡Todo al mismo tiempo!

Lamentablemente, este sugerente planteamiento no termina de cuajar debido a unos gráficos feotes y muy simples y al control de los coches que, sobre todo en las acrobacias, es prácticamente imposible. El resultado final es un juego original, pero técnicamente mediocre, del que podemos pasar sin problemas.



Los circuitos están llenos de atajos que podemos usar para adelantar a los rivales.

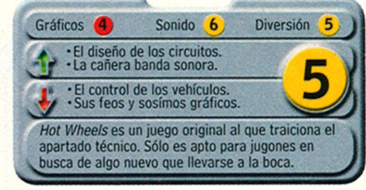


Para ganar turbos debemos hacer acrobacias en los saltos. Cuanto más difíciles mejor.



HOT WHEELS TURBO RACING
Velocidad

Compañía: **EA**	Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Inglés**	Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloque)	Dual Shock

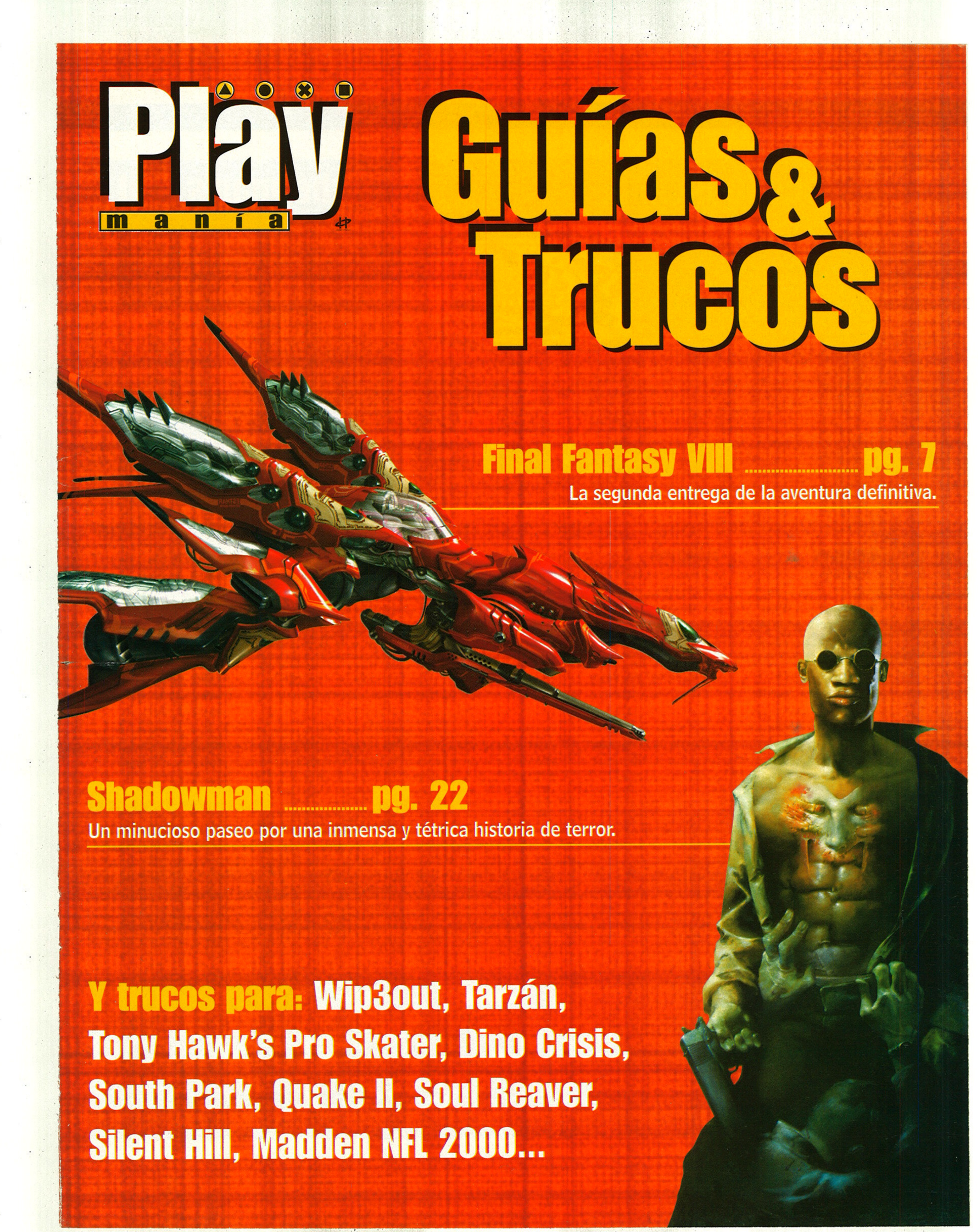


Gráficos 4 · Sonido 6 · Diversión 5

- El diseño de los circuitos.
- La cañera banda sonora.
- El control de los vehículos.
- Sus feos y sosímos gráficos.

5

Hot Wheels es un juego original al que traiciona el apartado técnico. Sólo es apto para jugones en busca de algo nuevo que llevarse a la boca.


Play mánía
Guías & Trucos
Final Fantasy VIII pg. 7
La segunda entrega de la aventura definitiva.
Shadowman pg. 22
Un minucioso paseo por una inmensa y tétrica historia de terror.
Y trucos para: Wip3out, Tarzán,
Tony Hawk's Pro Skater, Dino Crisis,
South Park, Quake II, Soul Reaver,
Silent Hill, Madden NFL 2000...

Chocobo Racing

• Más personajes:
El juego oculta ocho nuevos personajes. Para conseguirlos, deberéis acabar el juego varias veces en el modo Historia. Después, iluminar Squall y pulsar unos botones concretos. A continuación os especificamos cuántas veces hay que ganar para conseguir a cada personaje, y qué botón debéis pulsar en concreto.
CID: 3 Victorias - L1.
MUMBA: 4 Victorias - L2.
CLOUD: 5 Victorias - R1.
CACTUAR: 6 Victorias s - R2.
AYA: 7 Victorias - L1 + L2.
SD-STYLE CHOCOBO: 8 Victorias - R1 + R2.
IBEN SUPER AIRSHIP: 9 Victorias - L1 + R1.
JACK: 10 Victorias - L2 + R2.





Fisherman's Bait

• Todas tus cifras:
Si quieres contemplar las estadísticas más completas sobre tus éxitos y fracasos y hasta de cuál es el mejor anzuelo, deberías probar este truco que te proporcionará estos datos y otros muchos más. Para ponerlo en marcha ve a la pantalla del título y pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, ✖, ● y START.
Después dirígete a la pantalla de opciones, pulsa SELECT y aparecerá una pantalla llamada "Total Count Summary".





APE ESCAPE

• Una listeza:
Más que un truco, lo que ahora vamos a explicarte es una pequeña trampa que te servirá para no perder una vida al realizar un mal salto.
Si ves que vas a caerte irremesiblemente, pulsa Start antes de que sea demasiado tarde y después Cuadrado para salir. De este modo podrás volver a empezar con las vidas intactas.

BLOODLINES

• Personajes ocultos:
Introduce estos passwords:
Jon: UNMASKED
Daria: DOMINATION
Joe: JUJOFEVRY1
Angor: CLAWEDFIST

• Más modos de juego:
Introduce estos passwords:
Modo voz: TONGUEBATH
Modo Experto: SKUPASTYLE

• Galería de imágenes:
Con el password LEONARDO podrás visionar algunas imágenes muy espectaculares desde la pantalla de opciones.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

• Selección de nivel:
Desde la pantalla en la que Bugs selecciona época colócate en uno de los puntos con interrogación (uno de los mundos cerrados)y manteniendo apretados los botones L2 + R1, pulsa:
✖, ■, R2, L1, ●, ✖, ■, ■, ■.

CROC 2

• Menú de trucos:
En la pantalla del título presiona L1 y pulsa esta secuencia:
▲, ←,←,→, ■, ↑, ↑, ←, ●.
Comienza el juego y pulsa L2 + R2 para activar el truco. Desde este menú tendrás acceso a todos los niveles, opción para rellenar todos tus items y alguna sorpresa más.

• 1000 cristales extra:
En la pantalla del título presiona L1 y pulsa:
■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, →.
Después empieza a jugar y pulsa ■ teniendo pulsado el botón R2. Podrás repetirlo tantas veces como quieras hasta tener 999 cristales.

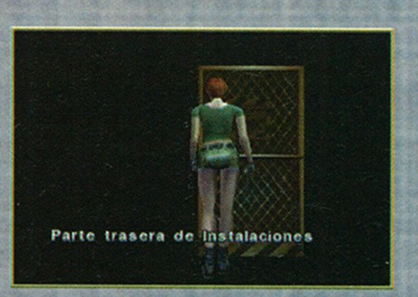
• Vidas infinitas:
En la pantalla del título presiona L1 y pulsa:
●, ↓, ←, ↑, →, ▲, ↓.
Si lo haces correctamente, tu contador de vidas nunca llegará a cero.

Dino Crisis

• Cambiar de traje se Regina
Cuando terminas el juego por primera vez, accederás a dos trajes nuevos: el de batalla y el tipo militar.
Si te terminas el juego una vez más, accederás a un cuarto traje, el de chica de las cavernas. Este último traje viene acompañado de un armamento totalmente "cavernícola", como por ejemplo una escopeta de hueso.

• Abrir la Operación Suicida
La Operación Suicida es un modo de juego en el que el objetivo es eliminar a un número determinado de dinosaurios en un tiempo límite. La mayor dificultad para ello, no obstante, es que tienes muy poca munición, por lo que deberás atinar bien con tus disparos.
Para acceder a la Operación Suicida, debes terminarte el juego en menos de 5 horas.



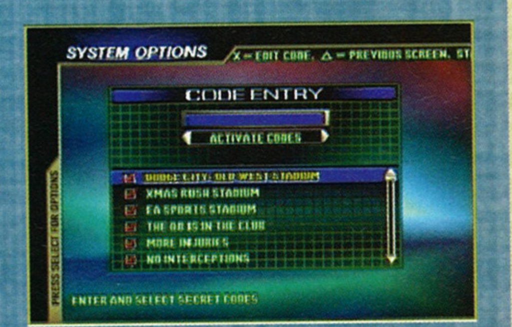






Madden NFL 2000

Para activar esta lista de trucos tienes que introducir la clave en la pantalla de códigos secretos.
- **Primer down 20 yardas:** FIRSTIS20.
- **Sin paradas:** EXPRESSBALL.
- **Penaltis:** REFISBLIND.
- **More injuries:** PAINFUL.
- **David y Goliat:** MINIME.
- **Estadio Antarctica:** XMASGIFT.
- **Est. Dodge City:** WILDWEST.
- **Est. EA:** ITSINTHEGAME.
- **Equipo Marshalls:** COWBOYS (Con éste no funcionan los otros).
- **Equip. de los 60:** MOJOBABY.
- **Equip. de los 70:** LOVEBEADS.
- **Raiders 1972:** GETMEADOCTOR.
- **Raiders1976:** GAMMALIGHT.
- **Equip. 1976 Patriots:** HACKCHEESE.
- **Equip. 1981 Dolphins:** 15MOREMIN.
- **Equip. 1981 Chargers:** BUILDMONKEYS.
- **Equip. 1985 Dolphins:** CHICKIN.
- **Equip. 1985 Bears:** DOORKNOB
- **Equipo 1986 Browns:** KAMEHAMEHA.
- **Equipo 1986 Broncos:** BLUESCREEN.
- **Steelers 1972:** DONTGOFOR2.
- **Equipo 1988 49ers:** CALLMESALLY.
- **Equipo 1988 Bengals:** PTMOMINFOGET.
- **Equipo 1990 Giants:** PROFSMOOTH.
- **Equipo 1990 Bills:** SPOON .
- Equipo 1995 Steelers: STEAMPUNK.
- **Equipo 1995 Colts:** PREDATORS.
- **Packers 1997:** TUNDRA.
- **Equipo 1997 Broncos:** EARTHPEOPLE
- **Desconocido:** QBINTHECLUB





DRIVER

Estos trucos debes activarlos en el menú principal. Teclea la combinación, cuanto más rápido mejor, hasta que escuches un pequeño "bip" que te indicará que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas. Accede a este menú para poder activarlos.
- **Sin daños.** L2, L2, R2, R2, L2,R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
- **Sin delito.** L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
- **Suspensión alta.** R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.
- **Minicoches.** R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
- **Dirección trasera.** R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.
- **Todo al revés.** R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.
- **Ficha Técnica.** L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

EVIL ZONE

- **Biografías:** Gana a un personaje en el modo "Story" y podrás conocer su vida en la opción extra que aparece en el menú de opciones. Además, podrás acceder al modo "Gallery".
- **El final:** Gana todos los modos con todos los personajes y en el menú de opciones elige Extra y selecciona Congratulations. Podrás ver una escena especial de los personajes.
- **Luchar con Ihadurca:** Para jugar con los jefes y tener acceso a una fase oculta, gana el juego con tres personajes diferentes en el modo "story". Las dos primeras veces puedes ganar con cualquiera, pero la tercera hazlo con Setsuna. De este modo aparecerá Ihadurca. Cada vez que acabes con un personaje el modo Story obtendrás siete posturas extra.

OMEGA BOOST

- **Una curiosidad:** Mientras que el juego está cargando, se pueden modificar los cuadritos que vuelan por la pantalla utilizando la cruceta direccional o los sticks analógicos.

Quake II

- **Nuevas opciones.** Deberás terminar el juego en el nivel de dificultad fácil. Así abriremos dos opciones más en el modo multijugador: Weapons Stay y One hit kill.

Nota: Recuerda que hay que salvar los trucos en la Memory Card.



Legacy of Kain: Soul Reaver

Para llevar a buen término esta aventura vampírica, a buen seguro encontraréis muy útiles estos trucos.
- **Acceder a Segadora de Almas.** Para conseguir esta soberbia espada sin tener que dar demasiadas vueltas, pausa el juego, y mantén pulsados L1 o R1 al tiempo que aprietas la siguiente secuencia: ↑, ↑, ↓, →,→, ←, ●, →, ←, ↓.
- **Recuperar Vida.** Para rellenear tu barra de energía, pausa el juego y mantén pulsados L1 y R1 al tiempo que pulsas esta combinación ↓, ●, ↑, ←, ↑, ←.
- **Cambiar de Plano donde quieras** Para no perder demasiado tiempo buscando los dichosos portales, pausa el juego, mantén pulsado L1 o R1 y presiona: ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓.





Tarzán

• Un buen consejo:
Cuando te veas corto de vidas, ve a uno de los primeros niveles y dedícate a recoger todas las monedas que puedas, así como todos los bocetos que dan acceso al nivel de bonus para poder recoger allí también todas las monedas. Gracias a estas monedas podrás engordar tu inventario de vidas, ya que cada cien monedas te darán una nueva vida extra. Recuerda salvar después de hacerlo y repite el proceso tantas veces como creas necesario. No es un truco como tal, pero puede venirte muy bien.





South Park

• Todos los personajes en multijugador.
Para acceder a nuevos personajes en el modo de juego para varios jugadores, deberás introducir una de estas contraseñas según el personaje con el que quieras jugar.

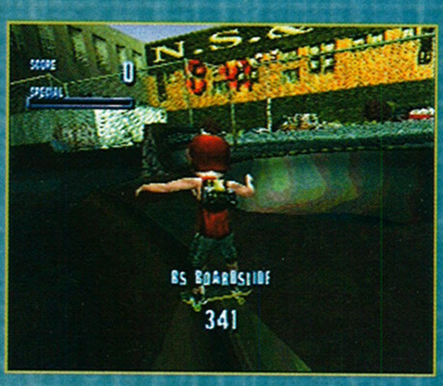
Ylovemachine: Chef.
Bcheckataco: Wendy.
Sraft: Terrence.
Pphaert: Phillip.
Jhawking: Jed.
Acheatingsbad: Señor. Macky.
Delvislives: Oficial Barbrady.
Goutrange: Big Gay All.
Mslapupmeal: Starvin Marvin.
Vdorothysfriend: Señor Garrison.
Efishnchips: Pip.
Qstaringfrog: Jimbo.
Hkickme: Ike.
Kallwoman: Señora Cartman.
Ngoodscience: Mephisto.
Tmajestic: Visitante Alien.





Tony Hawk's Pro Skater





POINT BLANK 2

• Curiosidades:
En el modo "Castillo Point Blank" verás personajes que ascienden por la pantalla con globos. Puedes dispararles y practicar algo de puntería.
En el modo "Resistencia" de "Castillo Point Blank", en el camino al castillo verás pájaros, ovnis y otras cosas similares. Si los disparas recibirás unos puntos extra.

SYPHON FILTER

• Más difícil todavía:
Si te parece que el juego es demasiado fácil, con este sencillo truco se puede aumentar la dificultad de todos los niveles.
Basta con presionar en la pantalla del título la siguiente secuencia:
●+■+L1+L2+R2+✖
Si lo has hecho bien oirás una voz decir: "Damn it!" y al comenzar la partida las palabras "Estás Jugando en el Nivel DIF" aparecerán en la pantalla.

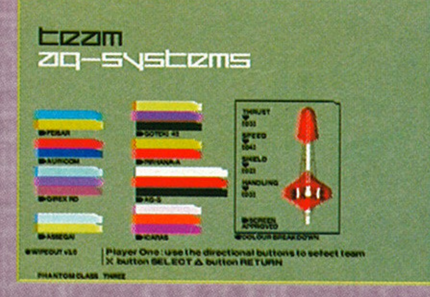
• Todas las misiones:
Con este truco podrás avanzar sin ningún problema de misión en misión. Mientras estés jugando, pausa el juego e ilumina la opción "Elegir nivel". Ahora debes presionar y mantener apretados los siguientes botones:
●+■+L1+R1+L2+R2+✖

• Todas las armas con munición infinita:
Vuelve a pausar el juego y pon el cursor sobre el menú de armas y pulsa, manteniendo:
SELECT+●+L1+L2+R2+✖

TRIPLE PLAY 2000

• El mejor equipo:
Pulsa esta combinación en la pantalla de selección de equipo:
➔, ←, ➔, ←, ➔, ←, ➔, ←, ➔, ←, ➔, ➔.







• Acceso a todos los niveles:
Empieza una partida en el modo Práctica y pausa el juego. Presiona L1 y, sin soltarlo, pulsa:
■, ↑, ←, ↑, ●, ▲.
Si todo va bien notarás en la pantalla una pequeña sacudida. Sal del nivel, pero sin volver al menú principal, y escoge la opción "Selección de Nivel".

• Cabezones:
Con este truco a los personajes les crecerá la cabeza de una manera escandalosa. Para activarlo pausa el juego y pulsa esta combinación mientras mantienes apretado el botón L1: ←, ↑, ✖, ↓, ↑, ✖.
Si funciona notarás el mismo efecto de antes.

• Puntos extra:
Una manera sencilla de conseguir más puntuación es pulsar ● mientras que estés en el aire. Eso sí, acuérdate de soltarlo antes de aterrizar...

Si el truco ha funcionado oirás una voz y el equipo aparecerá en la pantalla.
Ten cuidado, si mueves el cursor y haces que el equipo desaparezca deberás volver a introducir el código.

SILENT HILL

• Opciones extra:
En la pantalla de opciones, pulsa a la vez: L1, L2, R1, R2. Aparecerá un menú llamado "Extra Options" con algunas sorpresas interesantes, como elegir color de la sangre y algunas opciones nuevas de control.

SLED STORM

• La moto Sled Storm:
Métete en la pantalla options, y selecciona la opción Load/save. Selecciona password e introduce esta contraseña:
●, ▲, ■, R2, R2, L1, X y ▲.

• Jugar con Jackal
En la pantalla de passwords, introduce:
L2, L2, ●, R2,■, R1, L1, ▲.

• Obtener puntos extra.
Si quieres hacerte con 7.500 puntos extra, lo único que tienes que hacer es atropellar a cualquiera de los numerosos conejos que pueblan los circuitos de alta montaña.

Wip3out

• Trucos para todos los gustos:
Para activar esta larga lista de trucos sólo tenéis que entrar en la pantalla de "nombre predeterminado" dentro del menú de opciones. Después basta con introducir estos códigos para activar cada una de las opciones. Si la pantalla parpadea desdepués de confirmar (con END) es que el truco ha funcionado.
BEBEDEE: Cambia los triángulos de turbo azul por blancos.
NOWHEELS: Colisiones.
LINK: Modo Link activado.
DEPUTY: Armas infinitas.
GEORDIE: Escudo ilimitado.
BUNTY: Desbloquea los trofeos.
JAZZNAZ: Desbloquea la clase Phantom.
CANER W: Cuatro nuevos prototipos de circuitos.
WIZZPIG: Desbloquea todos los circuitos.
AVINIT: Nuevos vehículos.
THEHAIR: Desbloquea todos los campeonato.

EL BARCO FANTASMA DE WILD ARMS

¡Hola, colegas de PlayManía! Tengo *Wild Arms*, y estoy atascado en el barco fantasma. En un libro ponía que hay un interruptor situado en el lateral de la cama. ¿Qué cama? ¿Dónde está el interruptor? Espero que me ayudéis. Gracias.

Elvis (Madrid)

El interruptor se encuentra a la izquierda de la cama del camarote que está más a la izquierda de la planta de camarotes. Lo único que tienes que hacer es pasar a su lado para descubrirlo, y abrir así la puerta que da a la sala del tesoro. Eso sí, esta entrada está en el camarote en el que encontraste el libro.

LA MATERIA DE LOS CABALLEROS EN FINAL FANTASY VII

Hola amigos de PlayManía. Me llamo Ana y necesito que me ayudéis para encontrar la materia Caballeros de la Mesa Redonda del juego *Final Fantasy VII*. Muchas gracias.

Ana (Alicante)

La cueva que buscas está en una isla pequeña situada en el extremo superior derecho del mapa del mundo. Esta isla es una especie de volcán en el que no puedes aterrizar con la aeronave, por lo que sólo puedes acceder a ella con un Chocobo Dorado.

LA ÚLTIMA FASE DE TOMB RAIDER II

Hola PlayManía: ¡sois los mejores! Os escribo porque tengo un problemón con *Tomb Raider II*. No sé cómo pasarme la última pantalla. Llega un momento en el que me vienen un montón de tíos en el jardín delantero de la casa y me acribillan a tiros. ¿Podéis decirme cómo pasar esta fase o si existe algún truco?

Eleazar (Madrid)

Lamentablemente, la única manera que hay de pasarla es a tiros. Lo mejor que puedes hacer es rodear la casa, y atraerlos al pasillo de la izquierda. En el pasillo que se forma entre el seto y el muro sólo pueden pasar de dos en dos, lo que te ayudará a acabar con ellos con la escopeta. Por cierto, ¿has cogido las armas que hay en la habitación de Lara?

EL PERRO de BROKEN SWORD II

¡Hola PlayManía! Os escribo porque tengo un problema con el juego *Broken Sword II*. En el muelle he conseguido las galletas para perro, pero no he podido deshacerme de él por más que lo he intentado. Ayudadme, por favor.

Micaela (Alicante)

Nada más hacerte con las galletas, sal de la caseta por la trampilla y pon una galleta en la plataforma que hay en el muro de la izquierda, cerca del perro. Cuando el perro se acerque para comerse la galleta, haz que la plataforma se caiga con la ayuda del gancho del barco.

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

Estimados amigos de PlayManía: Os escribo porque tengo un problema con *La ciudad de los niños perdidos*, ya que no logro salir del puerto. Apago la luz del faro y el vigilante me encierra en el almacén. Consigo salir, pero ya no sé que hacer. ¡Ayudadme!

Sonia (Andorra)

Para evitar que el vigilante te atrape y poder robar sus pertenencias, debes romper la luz del faro y ocultarte detrás de los barriles de la derecha. Cuando el vigilante se vaya, abre la puerta con la llave que te dio Pelade (el borracho), y prepárate para abrir el armario. Recuerda que antes debes cortar la corriente abriendo la caja registradora y trabándola con el hueso. Después, vuelve con las hermanas para que te den otra misión.

MÁS SOBRE TOMB RAIDER II

Hola, PlayManía. Antes que nada, felicitaros por vuestra espléndida revista. Tengo un pregunta que haceros. En el juego *Tomb Raider II* he llegado a una fase en la que aparezco en el fondo del mar. No sé qué hacer ¿me podríais ayudar?

Daniel (León)

Debes seguir rápidamente el rastro de barriles y llegar al barco hundido antes de quedarte sin oxígeno. Ten cuidado con los tiburones, y manténte a distancia.

LA POLICÍA DE SILENT HILL

¡Hola PlayManíacos! Soy un abuelete que se lo pasa de miedo jugando con sus amiguetes y sus nietos. Quisiera saber cómo se pasa la parte de *Silent Hill* en la que te enfrentas a la mujer policía. Sólo tengo quince balas, y no son suficientes. Nada más, gracias.

Eduardo (Cádiz)

Cerca de donde estás no hay más munición, pero además, si matas a Cybill no accederás al final bueno. Para derrotarla sin matarla tienes que utilizar el frasco que recogiste la primera vez que entraste en el hospital.

2ª Parte

Final Fantasy VIII

La aventura continúa

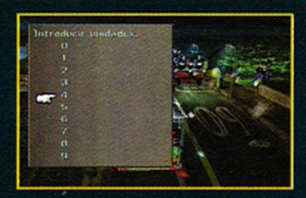
Si tienes *Final Fantasy VIII*, seguro que ya has llegado al punto del juego donde te dejamos el mes pasado. Tranquilo, que para este número hemos preparado una nueva entrega de las aventuras de Squall y compañía con la que te llevaremos muchos más allá de lo que nunca soñaste, y donde te descubriremos algunos lugares increíbles. Son muchas más páginas que el mes pasado, y aún así, todavía no hemos desentrañado más que la mitad de la aventura. ¿seremos capaces de acabarla algún día? Juntos seguro que lo conseguimos.

15. VOLVEMOS A LA CIUDAD DE DELING

Al volver a Deling, habla con el guarda de la puerta y dile el número de la espada que encontraste empezando por las decenas. Después entra en la Mansión.

Cerca de la puerta encontrarás un **punto para salvar**. Úsalo y entra en la casa. Al poco rato hablará Rinoa; cuando Squall conteste elige la segundo opción. Más tarde descubrirás que el coronel Calaway es el padre de Rinoa. Cuando el coronel llegue a la habitación estáte atento a sus instrucciones. Se formarán dos grupos: el equipo francotirador y el equipo del arco del triunfo.

Sigue al coronel por la ciudad mientras explica el plan para derrotar a la bruja Edea, acabaréis en el arco del triunfo. Fíjate bien en las imágenes que aparecen para saber dónde debes ir con exactitud. Cuando termine de hablar puedes dirigirte al centro comercial para jugar a las cartas con los habitantes de Deling. Tú tienes la habilidad "convertir cartas",



Esta vez no podremos ayudarte, ya que el número es aleatorio.

consigue las cartas de **Unipladio** y **Grendel** para transformarlas en **Hoja de Unipladio** y **Sable Traidor**. Con estos objetos mejorarás el arma de Squall. Además encontrarás una **armería** en el mismo centro comercial.

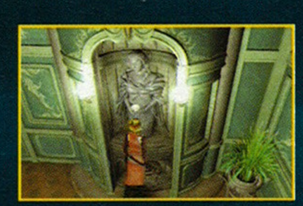
Después de hacer tus compras (si quieres), dirígete de nuevo a la residencia. Allí se formarán los equipos.

Cuando Squall se vaya podrás manejar a Quistis, es decir, al grupo del arco del triunfo. Al salir de la habitación te tropezarás con Rinoa. Después de la discusión, Quistis se irá enfadada. Después volverás a manejar a Squall. Salva la partida fuera de la Residencia y sigue a los demás.

Por el camino encontrarás un punto de extracción con la **magia Electro +**. Al llegar al arco sigue a Calaway.



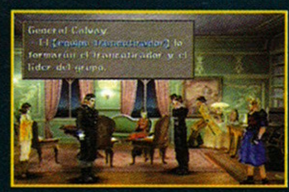
Al llegar a este punto, podrás subir a las cajas pulsando X.



Coge una copa de la estantería para ponerla en la estatua.



Al llegar a los alcantarillados con Quistis, en algunas ocasiones sólo podrás avanzar usando las norias; pero no podrás usarlas todas.



Por desgracia, no nos darán opción para elegir los equipos.

Otra vez con Quistis, ve hacia la Residencia para pedir disculpas a Rinoa. Al entrar descubrirá que se ha quedado encerrada.

Un poco lioso ¿verdad? Ahora te toca manejar a Rinoa. Cree que ella sola podrá con la bruja... ilusa.

Guarda la partida en el punto que hay junto al coche y haz que suba por las cajas. Al llegar arriba, avanza por la izquierda y sube por las escaleras que llevan a la azotea. Una vez allí... ¡¡jolín con la bruja!!

Ahora te dejarán con la miel en los labios y te tocará otra vez con Quistis. Debes sacarla de la habitación. En la estantería podrás coger una copa y ponerla en la estatua de la derecha. Se abrirá un pasadizo secreto que te llevará al alcantarillado de la ciudad. Baja las escaleras y guarda la partida.

Al llegar abajo del todo encontrarás una noria. Móntate en ella para llegar al otro lado y poder entrar por la reja de enfrente. Después de otra escena de vídeo, te tocará manejar a Squall.

Sigue a Irvine para que te conduzca a la Residencia presidencial.

Desde la cochera deberás hacer el mismo camino que con Rinoa. Una vez arriba, debes ascender por el tejado y meterte después por la puerta de la azotea. A continuación recorre el mismo camino que la bruja. Encontrarás a Rinoa, pero también a unos "amiguitos" con malas pulgas.



Cuando te encuentres fuera de las ciudades puedes acceder a este mapa del mundo pulsando tres veces el botón SELECT.

Subjefes: Gárgolas

Vida: 1747 (cada una).
Invulnerable: Veneno, Agua.
Vulnerable: Piedra, Sacro.
Magias que se pueden extraer: Cura, Esna, G.F Rubí y Sacro.

Podrás vencerlos con los G.F más potentes. Sobre todo con Hermanos y Quetzal. No te olvides de extraer todas las magias posibles y al Guardián de la Fuerza Rubí, que te ayudará en los combates poniendo escudos a los miembros de tu equipo.



Después habla con Rinoa. Cuando termine de pedirte perdón baja por la trampilla. Encontrarás el rifle y hablarás con Rinoa. Squall la comunicará que Seifer no ha muerto, que estaba con la bruja en la cabalgata. Más tarde Irvine se rajará y no se atreverá a disparar.

Y otro cambio. Ahora toca con Quistis. Entra por la reja de enfrente. Encontrarás una zona con dos norias. Dirígete a la de la izquierda y encontrarás una puerta que se puede abrir. Después encontrarás una escalera que obstaculiza el paso. Empújala y te servirá como puente. Al pasar por encima podrás llegar a un punto de extracción con la **Magia Esna**. Vuelve a la escalera y cruza para ir por el otro lado. Abre la reja; llegarás a una zona con otras dos norias.

Cruza el puente para poder abrir la reja de la derecha. Al pasar al otro lado usa otro puente para poder llegar al punto de extracción con la **Magia Zombie**.

Vuelve a la zona de las norias y elige el camino de abajo. Encontrarás otro punto con la **Magia Bio**. Gira sobre tus pasos y súbete en la noria. Vuelve a coger después el camino de abajo y sube a la siguiente noria para poder llegar al otro lado. Llegarás a otra zona con otras dos



Para rescatar a Rinoa debemos deshacernos de las gárgolas.



El equipo francotirador debe entrar por esta trampilla.



Después de dar toda la vuelta con Quistis, colócate cerca del interruptor antes de que Zell te diga nada (para ahorrar tiempo).

norias, úsalas como ya sabes y ve por el camino inferior para descubrir que estás en el mismo sitio por el que has empezado, pero al otro lado.

Otra escalera te servirá de puente al igual que la anterior pero no vayas por ahí. Ve a la derecha, usa otra noria que encontrarás en el camino y entra por la reja para encontrar un punto para salvar y unas escaleras. Usa las dos cosas. Al llegar arriba del todo prepárate para otra escena alucinante...

Cuando Zell te diga, acciona con Quistis el interruptor de la izquierda.

Ahora le toca el turno a Squall. Tras animar a Irvine y ver que han fallado, haz los enlaces que desees con tus G.F. Ahora, después de la llegada triunfal de Squall a la carroza, prepárate.

Jefe: Seifer

Vida: 1076.

Vulnerable: Veneno.

Magias que puedes extraer: Piro, Cura y Lázaro.

Para vencerle puedes usar las magias, pero le harás más daño si usas a tus G.F, sobretodo a Quetzal. Después de tres rondas se dará por vencido... pero esto no acaba aquí.



Súper jefe: bruja Edea

Vida: 7000.

Magias que se pueden extraer: Cura +, Doble, Lázaro y Antimagia.

No es muy difícil aguantar, pero deberás tener paciencia.

Usa lo G.F para que la cosa sea más llevadera. Esperamos que antes del combate te hayas cargado de magias cura. Sino, puedes aprovechar y extraer magias cura a la bruja.

Ahora aguanta hasta que se enfade de verdad. En ese momento usará una magia realmente potente y...¡hala, ya se ha cargado al protagonista!









16. ¡¡¡PERO, OTRA VEZ!!! ESTO YA ES ABUSAR (DISCO II)

Te encontrarás a Laguna, sin uniforme, en una habitación. Al lado hay un punto para salvar y si inspeccionas el armario encontrarás un punto de extracción con la **Magia Cura ++**.

La sobrina del soldado, Eleone, irá a buscarle para decirle que ha venido alguien a preguntar por él y que le espera en el bar. Dirígete hacia allí, es la primera puerta con la que te encuentras junto a la casa.

Al entrar descubrirás a Kiros, al que le podrás preguntar todo lo que se te antoje.

Después de interrogarle, te acompañará a hacer la ronda diaria. Antes de cruzar el puente, baja las escaleras para poder extraer la **Magia Antimagia**. Después, sigue el camino por fuera del pueblo.

Te encontrarás a varios bichos a los que deberás vencer para dar un informe completo a la amiga de Laguna, Raine.

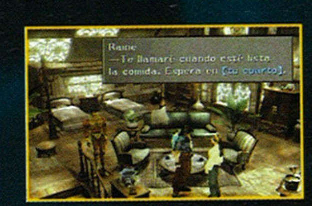
Al llegar a una casa aislada en el camino, encontrarás un punto de extracción con la **Magia Drenaje**. Desvíate por allí para llegar a otro lado del pueblo y poder extraer de otro punto la **Magia Espejo**.

Al salir de ese camino te encontrarás con más casas. Ninguna tiene nada en especial, salvo la última, en la que podrás comprar objetos si lo deseas.

Después, vuelve siguiendo el camino principal.

Llegando al bar, Kiros informará a Laguna de que el director de la revista Timber Maniacs está buscando a gente para escribir artículos sobre los pueblos. Ve hacia el bar y escucha la conversación de Raine y eleone .

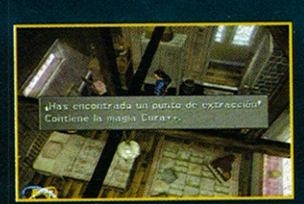
Después, vuelve al cuarto en el que empezó todo esto, salva la partida y haz que Laguna se eche la siesta.



Tras hablar con Raine, ve al cuarto de Laguna (otro cambio).

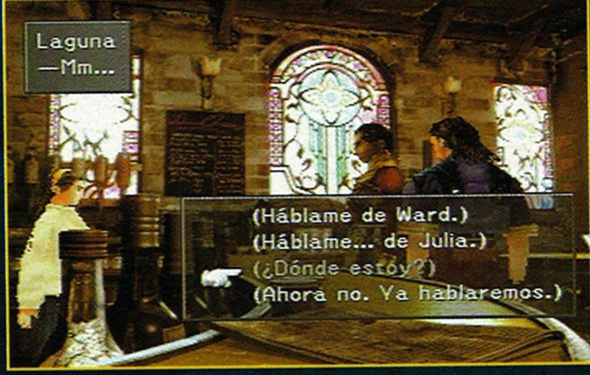


También en Winhill podrás encontrar puntos de extracción.

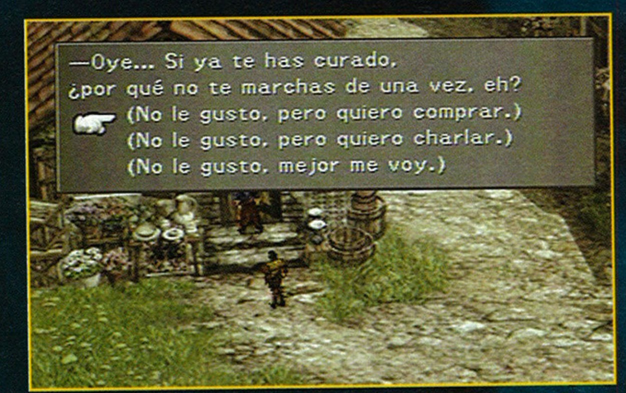


Podrás encontrar un punto de extracción cerca del armario.



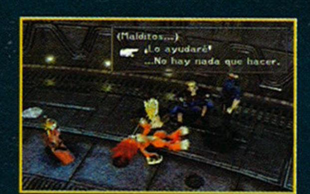


Al encontrarte con Kiros podrás interrogarle sobre todo lo que te apetezca. Si sientes curiosidad, pregúntale primero por la opción gris.



Al final de la ciudad encontrarás una tienda en la que no serás bien recibido. A no ser que necesites comprar algo, evita pasar por aquí.

17.Y POR SI FUERA POCO, LA CÁRCEL DEL DESIERTO DE GALBADIA



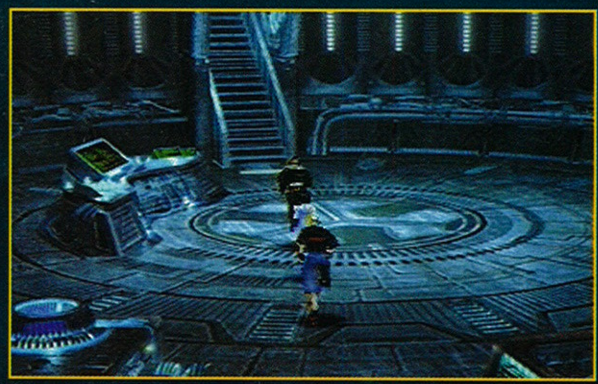
No seas malo y ayuda al pobre Mumba, ¿no te da penita?

A partir de ahora se sucederán una serie de capítulos en los que manejarás a varios personajes. Primero Zell. Después Squall (que no ha muerto). Luego otra vez Zell. Después verás incluso cómo torturan al pobre Squall preguntándole cosas muy raras... Haz que resista todo cuanto pueda (elige la primera opción) para que unos extraños personajes vengan a rescatarlo. Después deberás dirigirte con Zell fuera de la celda para recuperar las armas de todos. Las encontrarás una planta más arriba.

Cuando Quistis y Selphie recuperen sus armas, te encontrarás con dos conocidos a los que tendrás que vencer para poder escapar.



Acércate con Squall al panel de mandos y pulsa el botón X.



Sólo tienes que subir un tramo más de escaleras para poder ver la luz del día, aunque si no vas preparado te pesará ver de nuevo "el sol".



Con Squall tendrás que ser fuerte y aguantar hasta el final.

Subjefes: Bigs y Wedge

Vida: 2500 - 1700.
Vulnerables: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Cura +, Revitalia, Prisa, Freno, Piro +, Coraza y Espejo.

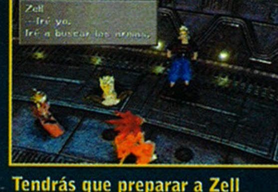
Primero extrae todas las magias que puedas y luego usa a tus G.F. Se cansarán pronto, así que el combate no será excesivamente pesado.



Al salir de la celda verás que te encuentras en la planta 7. Baja una planta más para poder guardar tu posición. En esa planta no encontrarás nada más.

Sigue bajando, encontrarás en la segunda celda de la quinta planta un hombre con el que jugar a las cartas, previo pago de 500 guiles.

Una planta más abajo encontrarás en la primera celda una Tienda de lona. En la segunda celda de la tercera planta encontrarás una Caseta. En la segunda planta podrás entrar en las dos celdas. En la primera encontrarás un **carné de mascota**, y en la segunda encontrarás una **Dosis de fuerza**. Por último, en la primera planta encontrarás un punto para salvar en la primera celda y la revista **Karateka 001** en la segunda celda. Ahora vuelve a subir.



Tendrás que preparar a Zell cuando vaya a buscar las armas.

En la octava planta encontrarás un hombre que te venderá objetos; búscalo en la primera celda.

En la novena planta, entra en la segunda celda para encontrar un punto de extracción con la **Magia Locura**. En el siguiente piso encontrarás un punto para salvar en la primera celda, y un hombre con el que jugar a las cartas en la segunda celda, pagando 300 guiles. Si le ganas te obsequiará con una ampliación de tu **Registro de batalla**.

En la onceava planta encontrarás una punto de extracción con la **Magia Electro ++** en la segunda celda y otro hombre con el que jugar a las cartas en la primera, si pagas 200 guiles. Si le ganas te dará una **Panacea**.

En la planta 12 verás a los monstruitos naranjas; síguelos para encontrarte con Squall.

Después de deliberar sobre la situación, Zell se quedará solo mientras los demás



Al volver a la celda con las armas tendrás la oportunidad de reencontrarte con unos viejos conocidos. ¡Deja el pabellón alto!

buscan la salida. Al no encontrarla, subirán de nuevo en busca de Zell. Al manejarlo, deberás enfrentarte tú sólo contra los de Galbadia, pero pronto vendrá Squall en tu ayuda y a los pocos segundos aparecerán Irvine y Rinoa.

Ahora será cuando puedas formar tu grupo. Elige a un miembro más que vaya contigo. Después sube las escaleras hasta arriba del todo.

Al manejar a Irvine, dirígete hacia abajo para subir en el montacargas. Puedes enlazar a este equipo los G.F menos potentes para más tarde. El manejo de estos personajes durará muy poquito.

Con Squall haz lo contrario: sube las escaleras. En el camino te encontrarás con unos cuantos robots y soldados de Galbadia, pero no resultará nada complicado derrotarlos.

Al llegar a la planta 15 (encontrarás un punto para salvar si llevas equipada la habilidad "ojo observador"), sube por otras escaleras que encontrarás al fondo de la habitación; sal por la puerta de la derecha. Llegarás a la parte exterior de la cárcel y te encontrarás con tres individuos que te estorbarán el camino.

Subjefe: soldado

Vida: 460.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Electro+, Piro+, Hielo+, Libra.

Subjefes: GIM52A

Vida: 2600.
Vulnerable: Electro, Piedra, Agua.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Prisa, Freno, Antimagia.

Para vencerlos con facilidad usa magias electro y al G.F Quetzal.



Al acabar el combate, Irvine te pedirá por los altavoces que acciones el montacargas desde arriba, pero lo harán todo ellos solitos.

Cuando tengas de nuevo el control de la situación vuelve al puente y crúzalo. Una increíble escena mostrará cómo el puente se abre pillando a Squall en el medio. Cuando lo veas colgado, muévelo hacia su derecha. Acto seguido aparecerán todos sanos y salvos en el garaje y robarán dos coches.

18.DESIERTO DE GALBADIA

Al llegar a un cruce, los coches pararán y descubrirás que van a bombardear los "jardines". Por empeño de Selphie, ahora tu misión será pararles. Elige dos equipos. Uno de los equipos irá a la base de misiles para intentar parar los ataques. Otro equipo irá al jardín de Balamb para advertir a los demás SeeDs del peligro que corren. Éste último, liderado por Squall, deberá ser el que vaya con los enlaces más potentes (ya verás porqué). Antes de montar en los coches para que cada uno siga su camino, podrás extraer del punto que hay al lado la **Magia Aero**.

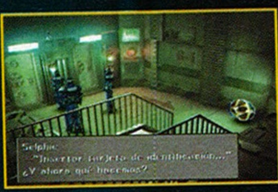
Lleva a Squall y su equipo a la cabecera del tren situado a la izquierda. Una vez allí, aprovecha un descuido de los soldados para robarlo. Después...


Este es el feo el aspecto que tiene la cárcel desde fuera.

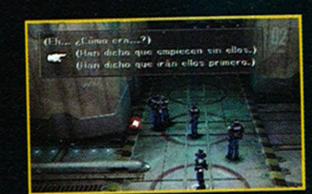


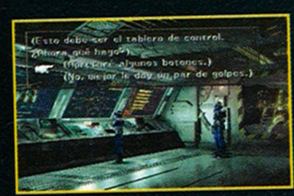

Acércate a Selphie cuando tengas ocasión para saber que es lo que está pensando. De paso encontrarás un punto de extracción.

19.HACIA LA BASE DE MISILES


Acércate e investiga la puerta de la izquierda con el botón X.


El primer problema será pasar desapercibidos (2ª opción).


Acuerdate de elegir bien las opciones al hacer de recadero.


Primero, simplemente aprieta los botones, después aporréalos.

Ve con el coche hacia la base (viene perfectamente indicada en el mapa). Una vez allí verás que se han cambiado de ropa y van disfrazados de soldados ¡no los vayas a confundir!

Entra en el edificio de la izquierda y salva en el punto que encontrarás frente a la puerta. Después examina el panel de control que hay junto a la puerta de la izquierda. Te encontrarás con un soldado que vigila la sala de control; elige la segunda opción para acercarte a él sin levantar sospechas.

No, todavía no podrás entrar en esta habitación, así que no lo intentes. Avanza y baja por las escaleras. Encontrarás otro punto para salvar y dos puertas. Entra por la primera puerta para extraer del punto la **Magia Lázaro +** y hablar con los guardas. Sal y ve hacia un pequeño pasillo a la izquierda de las escaleras por las que has bajado y habla con otros dos guardas que encontrarás muy atareados. También encontrarás un punto de extracción con la **Magia Tiniebla**.

Te encargarán que vuelvas, para decir a los de la sala de elevación que están ocupados. Vuelve de nuevo a hablar con los soldados de la sala de elevación y contesta la primera opción (que empiecen sin ellos). Como ellos tampoco pueden, vuelve para comunicárselos a los otros dos soldados. Ellos encargarán el trabajo a Selphie.

Ve ahora hacia la sala de control, extrae del punto la **Magia Hielo+** y acércate al panel de control. Elige la primera opción; después la segunda (debes aporrear el panel pulsando el botón "cuadrado" repetida y rápidamente). Al salir te encontrarás con los soldados de mantenimiento que te habían mandado aquí. Responde con una escusa ("íbamos a llamaros"). Después Selphie les seguirá para obsequiarles con unas "cosquillitas". Ahora, ve de nuevo hacia la sala de elevación y elige la opción de seguir fingiendo. Entrarás para ayudar a mover misiles.

Al salir te ordenarán que verifiques las coordenadas en el panel de fuera. Sal pues, y examina el panel de la derecha. Verifica el equipo, amplia el margen de error al máximo y guarda los cambios. Después salva la partida en el punto más cercano. Cuando termines, habla con el guarda de la escalera. Al subir, los soldados os descubrirán y tendréis que luchar.


La base de Misiles la encontrarás a la izquierda del mapa del mundo; fíjate en la pantalla para poder localizarlo con mayor facilidad.

Subjefes: soldados
Vida: 689.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Hielo, Mutis, Confu.

Subjefe: comandante
Vida: 972.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Electro, Confu, Freno, Espejo.

Puedes atacarlos sin usar magias ni G.F, pero resultará un poco pesado. La vía rápida es usar una ronda de G.F y listo.

Al acabar, investiga todos los paneles de la habitación. Empieza por la izquierda, luego por la derecha, luego de frente y por último entra en la habitación del fondo.

Encontrarás el sistema de autodestrucción. Te darán un tiempo a escoger. Pon el cronómetro en 20 minutos. Si pones más tiempo no se abrirá la puerta de la derecha y tendrás que dar toda la vuelta. Al salir deberás enfrentarte con un nuevo artefacto


No elijas luchar por nada del mundo. no seas impaciente.


Podrás variar el margen de error de los misiles en "Target".

Jefe: BGH251F2
Vida: 6.600.
Invulnerable: Veneno.
Vulnerable: Rayo, Agua, Piedra.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Paro.

Contando con que tienes poco tiempo será un poco difícil vencerle. Usa los G.F todo lo que puedas, sobre todo a Quetzal. Usa también las magias electro, petra y aqua. Tardarás un poco en empezar a romperle, pero tendrás que ser paciente. Cuando el robot esté destrozado te enfrentarás a dos soldados y a un comandante. Pero eso está chupado, ¿no?

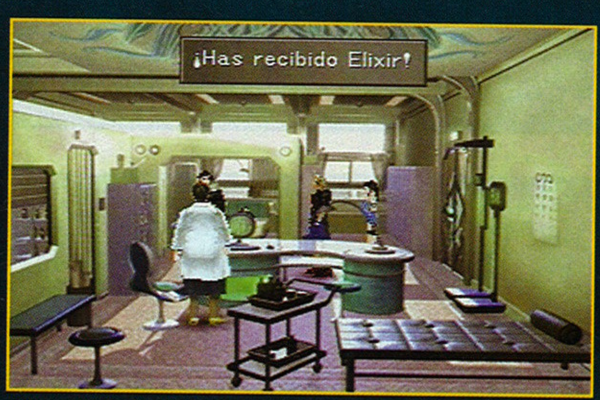




Después rodea el sitio en el que estás. Parece que todo está perdido para Selphie y compañía.



20. POR FIN EN CASA



Al llegar al Jardín, verás que reina el caos. No te dejes engañar y lucha contra los monstruos, además cada vez te darán nuevos objetos.

Justo cuando parecía que todo había acabado, se complican las cosas también en el jardín. Habla con el maestro que está pasado el pórtico y responde a lo que te pregunte con la segunda opción ("No entiendo nada"). Después lucha.

Si has hecho todo lo que te hemos puesto en la guía, la experiencia del equipo habrá subido un montón, por lo que no tiene que ser nada complicado ganar a los monstruos de la zona de entrenamiento. Adéntrate en el jardín... y suerte.

En el pasillo principal te encontrarás con **Viento** y **Trueno**. Escucha lo que te tienen que decir. Deberás buscar al director para comunicarle que los misiles se dirigen hacia el jardín.

Iremos por orden. Empieza recorriendo el jardín en el sentido de las agujas del reloj. Cada vez que entres en una nueva estancia te tocará pelearte con algún bichito, así que ve preparado. Además, ocasionalmente te obsequiarán con objetos que te podrán ser de gran utilidad. Sin ir más lejos, en la enfermería, la Doctora Kadowaki te dará **Elixir** (recoge todos los que puedas y no los gastes hasta más tarde).

Cuando llegues a los dormitorios, salva la partida y, si quieres pasar del garaje y la biblioteca, dirígete al pasillo principal. Encontrarás a Shu subiendo en el ascensor. Síguela hasta el pasillo del segundo piso y habla con ella. Acto seguido te llevará ante el director y Squall podrá informar sobre los misiles.

El director, al pensar en una solución, te dará la llave de un piso secreto, subterráneo, del jardín. El piso MD. Haz los enlaces oportunos y salva la partida (todo esto podrás hacerlo si vuelves a hablar con el director). Después, sube al ascensor.



Estáte atento para ayudar a cualquiera que lo necesite.

A mitad de camino, el ascensor se parará y te quedarás atrapado. Investiga la trampilla que hay en el suelo y baja las escaleras que encontrarás en el hueco del ascensor. Al entrar por el hueco que hay en la pared, parecerá que te has quedado atrapado de nuevo, pero si investigas la compuerta que hay en el suelo descubrirás que aún te queda camino por delante. Avanza hasta encontrar unas escaleras por las que poder bajar y entra por la única puerta que hay.

Encontrarás una válvula roja muy grande. Acércate a ella y gírala pulsando el Cuadrado. Otro miembro del equipo te ayudará, por que Squall solo no puede.

Sal de la habitación y baja por las nuevas escaleras. Cerca de la gran columna que hay en el centro encontrarás un punto de extracción con la **Magia Lázaro+**. Después, ve hacia la izquierda. El equipo intentará ponerse de acuerdo (elige la segunda opción en cualquier caso). Sube con Squall las escaleras y a mitad de camino éstas se caerán haciendo que Squall entre en una nueva sala. Investiga el panel de control de la derecha. Después baja por la misma escalera. De nuevo con el resto del equipo, dirígete hacia la lucecita verde de la barandilla. Investígala y baja por las escaleras.

Al llegar abajo encontrarás una palanca que abre la puerta el fondo y un punto para salvar, y si esta aquí el será por algo... Acciona la palanca y ve hacia la puerta, pero al llegar... plof, plof

Jefe: oleoplastos
Vida: 4867.
Vulnerables: Fuego.
Invulnerables: Agua.
Magias que se pueden extraer: Esna, Tiniebla, Cura+, Confu.

Los oleoplastos son unos bichos de alcantarilla, que se hacen pesados de vencer. De un solo ataque te pueden quitar 600 puntos de vida, así que extraerles buenas cantidades de Cura+ te vendrá bien. Sólo con que pienses un poco sabrás qué deberías hacer... efectivamente usa al G.F Ifrit para achicharrarlos un poco. Con los demás, usa las magias piro.

Cuando te quites a las plastas de encima, cruza la puerta y baja las escaleras que podrás ver enfrente. Te interrumpirá una escena que mostrará la llegada de los misiles. Después, ve hacia la izquierda e investiga el panel de mandos que hay frente a ti. Después, observa lo que sucede (¡Qué pasada!)

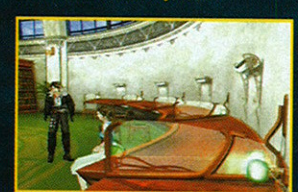
Al llegar al "nuevo despacho" del director baja al segundo piso y dirígete al

Podrás salir del ascensor por una trampilla situada en el suelo.

En el hall principal verás a Shu tras derrotar a los monstruos.



Una nueva trampilla dará acceso a los sótanos del jardín.



Al encontrar a Eleone podrás enterarte de muchas cositas.

final del pasillo. Si llevas a Rinoa en tu equipo podrás disfrutar de una escena de vídeo... impresionante.

Al volver con el director, éste te mandará que te eches un ratito a descansar. Ya en el cuarto de Squall, aparecerá Rinoa y le pedirá que le enseñe el jardín (se le da bien esto de hacer de guía). Antes, salva la partida. Ahora eres libre de hacer lo que quieras.

Si la llevas a la enfermería la doctora creerá que sois novios. Si la llevas al comedor podrás ver cómo Zell se queda por enésima vez sin comer.

Al volver al pasillo principal, un profesor te informará que Norg quiere ver a Squall en la sala del Amo. Dirígete al ascensor para bajar al sótano y escucha atentamente la "charla" entre el director y el amo. Después ve a hablar con Norg...¡Pedazo de bicho!



Subjefes: ocular D, ocular I
Vida: 2541.
Magias que se pueden extraer: Electro +, Lázaro, Veneno, Antimagia, Confu, Freno.
Jefe: trono blindado
Vida: 2000.
Resistente: Electro.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Cura
Jefe: Norg
Vida: 11600
Vulnerable: Aero.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Esna y G.F Leviathan

Este será un combate un poco complicado. Primero deberás destrozar el trono blindado para poder atacar a Norg. Ya informamos de que a los dos oculares no les quitarás nada de vida. Son resistentes a todo tipo de magias y con los ataques quitarás vida al trono o a Norg. Los oculares irán cambiando de color: azul, amarillo y rojo. Si dejas que se pongan rojos, te lanzarán ataques muy potentes. Lo más lógico es atacar con dos miembros de tu equipo a los oculares para que se pongan de color azul, y dejar que el tercero ase concentre en el trono. Cuando rompas el blindaje y salga Norg, lo primeros que deberás hacer será extraer al **G.F Leviathan**, guardián de la magia Agua. Después, atácale con los G.F más potentes y con magias aero.

Si llevas en tu equipo a Zell, y te dan la oportunidad de usar su ataque límite, aprovéchalo por que le quitará más de 1000 puntos de vida.







Al llegar arriba del todo, podrás manipular un panel de control un poco oxidado. Manipula con X justo en el centro y verás lo que pasa.

Tras la lucha, ve al cuarto de Squall a guardar la partida. Ahora, busca al director en la enfermería y pregúntale sobre todo lo que te preocupa. También podrás jugar a las cartas con la doctora.

Al volver al pasillo principal, Shu te informará de que un barco está parado al lado del jardín. Dirígete a la cubierta del nivel 2 para ver qué es lo que pasa. Unos SeeDs muy raros te preguntarán por el director y éste aparecerá en escena. Empezarán a hablar de Eleone y te encargarán que vayas a buscarla. Cuando la encuentres en la biblioteca, ella te contará, más o menos, qué son esos sueños tan raros que tienes con Laguna y desaparecerá en su barco.

Con todo este jaleo, Squall despertará en su cuarto. De nuevo aparecerá Rinoa para invitarle a dar un paseo, pero no les dará tiempo porque al salir llaman a Squall para que se reúna con el director. ¡Van a chocar contra Fisherman Horizons! (F.H). Después de la escena te encargarán tu siguiente misión: Bajar a F.H para pedir disculpas por los desperfectos. Como la salida está bloqueada, deberás salir por la cubierta del nivel 2.

¡Ah!, puedes jugar a las cartas con el director antes de salir y, si ganas, conseguir la carta de **Seifer**.

21. LA CIUDAD TRANQUILA, FISHERMAN´S HORIZON

Nada más entrar te advertirán de que estás en una ciudad pacífica, así que cuidado con lo que haces.

Para llegar a la casa del jefe de estación de F.H, deberás avanzar por la pasarela y bajar por el montacargas. Pero de camino al montacargas, encontrarás unas estrechas escaleras, un poco escondidas y pegadas a la pared. Si bajas por ellas y llegas hasta el final encontrarás a un viejecito pescando. Habla con él y pide disculpas por lo que ha pasado. Te obsequiará con el tercer número de la revista **"Expediente F"**.

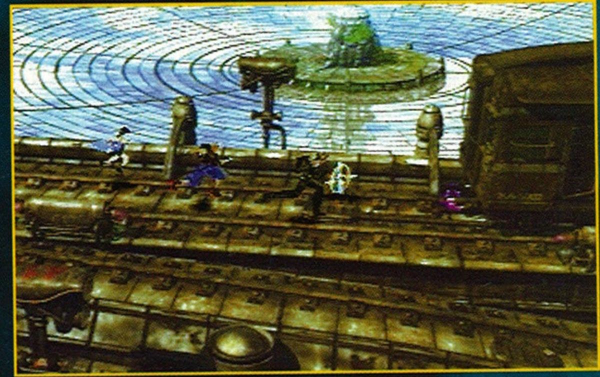
Una vez hayas bajado del montacargas, sigue hacia delante. La casa del alcalde es la que está justo en el centro de los paneles azules. Antes de llegar hasta allí, ve hacia la derecha donde encontrarás un punto para salvar la partica y un punto de extracción con la **Magia Revitalia**. Si sigues a la derecha encontrarás la ciudad, con sus tiendas, sus hoteles (donde encontrarás otro número de la revista **Timber Maniacs**), con sus talleres (donde encontrarás una número más de la revista **Timber Maniacs**), y por supuesto, con sus historias paralelas.



Aquí encontrarás un punto de extracción con la magia Artema

Frente al hotel encontrarás un punto de extracción con la **Magia Escudo** y la armería.

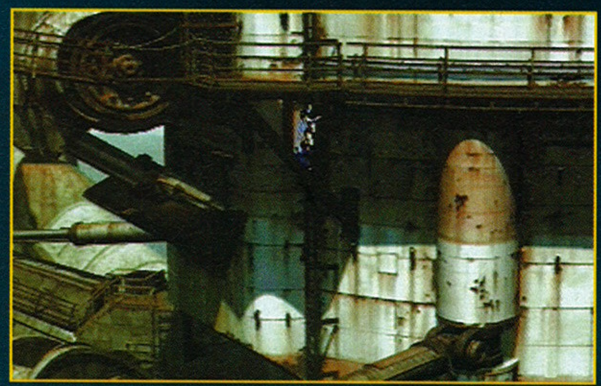
Después de conocer el lugar y coger todo lo que puedas, ve hacia la casa del jefe de estación, la del Alcalde.



Habrá ocasiones en las que los puntos para salvar serán bastante escasos, así que será mejor que los aproveches siempre que puedas.

A la derecha de la casa podrás encontrar a Dodoner, director del jardín de Galbadia, triste y meditabundo. Puedes hablar con él o irte directamente a hablar con el Alcalde.

Una vez en casa del Alcalde encontrarás en la segunda planta un punto de extracción



Bajando por estas escaleras podrás encontrar a un anciano con el que conversar y del que obtendrás una revista Expediente F.



No te quedará más remedio que enfrentarte a los soldados.

con una magia muy, muy potente; la **Magia Artema**, si llevas la habilidad Ojo Observador, con Sirena.

Al terminar de hablar con el Alcalde y salir de la casa, descubrirás que los soldados de Galbadia han entrado en la ciudad. Sigue al Alcalde hasta la estación.

Allí descubrirás cuales son los planes de la bruja. Por supuesto, después ya sabes lo que toca...

Jefe: BGH251F2

Vida: 6800.
Vulnerable: Fuego, Piedra, Rayo.
Invulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Escudo, Coraza, Paro.

Al ser de hierro, las magias electro y el G.F Quetzal le harán daño. Extrae todas las magias que puedas y róbale, con Arrebatar, Adamantinos.



Después de vencer al tanque, tendrás un grata sorpresa: aparecerá el resto del grupo sano y salvo. Ya estáis todos juntos de nuevo.

Acércate a hablar con Rinoa (sé honesto y di la verdad), después da una vueltecita por la ciudad y vuelve al jardín.

En el camino encontrarás a Irvine y te comentará que Selphie está un poco triste y que debes consolarla. Ve a buscarla (está en el patio) y anímala. Acto seguido, llamarán a Squall por megafonía y poco después le nombrarán comandante. Mientras Squall le da vueltas al coco en su cuarto, sus amigos le están preparando una sorpresa: un minijuego que deberás completar.

A Selphie se le ha ocurrido montar un concierto para celebrar el ascenso de Squall. Cada uno deberá tocar un instrumento, pero como las partituras están un poco mezcladas, compón la melodía según te parezca.

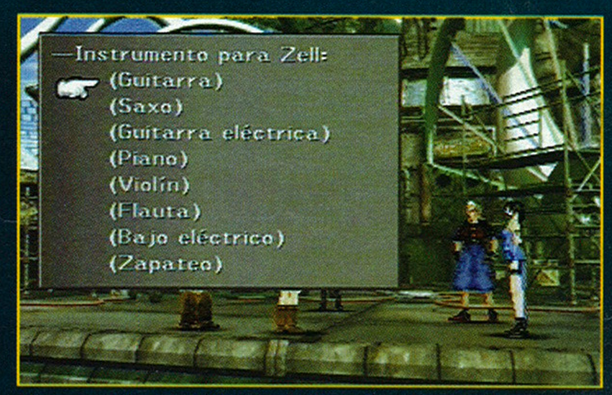
Hay tres opciones y según la que elijas pasará una cosa u otra. Las tres opciones son: melodía A, con guitarra, violín, flauta y zapateo; melodía B, con guitarra eléctrica, bajo eléctrico, saxo y piano; y melodía C haciendo un popurrí de todos los instrumentos. Deberías escoger la melodía A. Con la B no pasará lo mismo, pero está bien. Con la melodía C todos estarán incómodos.

Cuando Squall salga del cuarto se encontrará a Rinoa vestida de gala que le está esperando (huy, huy, huy...). Contéstala en ambos casos la primera opción y síguela. Irvine te señalará el lugar en el que podréis hablar con más calma. La conversación variará dependiendo de la música, así que ya sabes.

Después, Squall aparecerá de nuevo en su cuarto. Salva la partida y sube al tercer piso, donde te enterarás de que el próximo objetivo es la ciudad de Balamb. Por su puesto, antes de ir allí te diremos todo lo que puedes hacer por el camino. Habla con Nida para poder pilotar el jardín. Después .....¡mira, mira, estoy volando!



A lo largo del juego podrás ver escenas típicas de película.



Para completar con éxito este minijuego, lo más acertado es optar por la melodía A, para que haya "buen rollito" entre Rinoa y Squall.

22. SITIOS QUE PUEDES VISITAR

a). Winhill

Lo encontrarás al sur del territorio de Galbadia, cerca de la prisión del desierto. Al entrar en Winhill, encontrarás a dos ex-alumnos SeeDs. Ellos te explicarán, fanfarroneando, la situación de la ciudad.

Aparte de encontrar los puntos de extracción en los mismos sitios que con Laguna, ahora podrás entrar en todas las casas, incluida la gran mansión del centro de la plaza. Ve hacia allí y habla con el propietario.

Parece que ha desaparecido un jarrón muy valioso.



En la mansión del pueblo te dirán lo que debes hacer.

Encontrarás pequeños trozos a lo largo de toda la ciudad. El primero lo encontrarás investigando la armadura que hay la mansión, cerca de la gran maceta con flores. Un pequeño chocobo saldrá de dentro de la armadura y se le caerá un trozo del jarrón. Cógelo y entrégaselo al dueño. El segundo trozo lo



En el cruce de chocobos podrás encontrar un trozo de jarrón.

encontrarás en la floristería de las afueras del pueblo. Sigue a la viejecita dentro de la tienda y habla con ella. Responde que sí te gustan las flores para poder investigar los tiestos de la tienda. Allí encontrarás el otro trozo. El tercero lo encontrarás en el paso de chocobos que hay en la ciudad (sigue avanzando



Después de hablar con la anciana de la floristería, acércate al macizo de flores donde hallarás otro trozo del jarrón.

después de salir de la floristería). Verás al pequeño chocobo yendo de un lado a otro. Cuando esté a tus pies, síguele pulsando insistentemente X. Te dará el otro trozo de jarrón y, si sigues insistiendo, podrás quitarle más objetos. Pero, cuidadín con la madre...

El último trozo lo encontrarás en el antiguo bar de Raine. Habla con la nueva dueña; después investiga las copas de la primera planta del bar. Aparecerá el fantasma de Raine, pero no podrás decir nada porque la visión cambiará por un gato. Investígalo para conseguir el último trozo. El dueño te obsequiará con una **piedra Sanctus**.

b). Timber

Aquí no te darán nada a cambio de nada, pero puedes sentirte mejor contigo mismo al hacer esta pequeña misión. Se trata de salvar a una niña que juega en las vías del tren (las que estaban cerca de la casa del abuelo, el que te dio las lágrimas de búho). Aparecerás en el hotel, completamente restablecido de tus posibles lesiones.



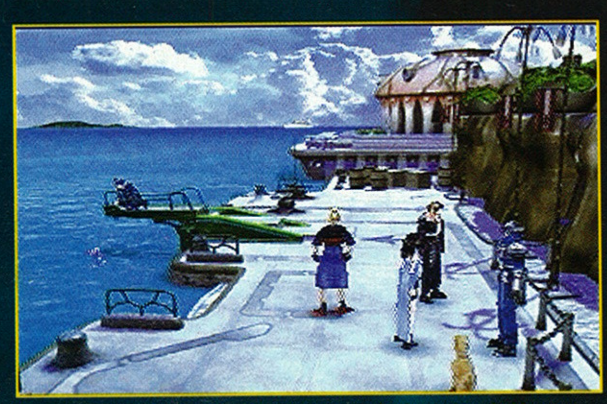
Encontrarás un trozo del jarrón en la armadura de la mansión.





Tras salvar a la niña del tren, aparecerás en el hotel de Timber completamente restablecido. No te olvides de recoger la revista.

23. RUMBO A BALAMB



Para encontrar al famoso capitán, deberás ir al puerto y hablar con los soldados. No te olvides de volver para que el perro te ayude.



Deberás extraer el G.F Eolo de Viento en pleno combate.



Cuando el perro te huela, síguele hasta la estación.

Para empezar será mejor que escojas a Zell en tu equipo. Al llegar a la ciudad encontrarás otro jardín flotando, concretamente el de Galbadia. Tú ni caso, entra en la ciudad y habla con el soldado que vigila la entrada. Como no te dejará entrar, haz tiempo hasta que te vuelva a dirigir la palabra.

Al entrar, habla con todos los soldados que encuentres en el camino para localizar al comandante. Si quieres ir al grano, dirígete directamente al hotel y habla con los soldados que están en la entrada. Te ordenarán que busques al capitán.

Para poder encontrarlo, ve al puerto, habla con los soldados de allí y fíjate en el perro. Por cierto, encontrarás un punto de extracción con la **Magia Cura**. Después, ve a casa de Zell. La madre de éste te dirá que el capitán ha estado usando su cocina para freír pescado. Como la ropa de Squall apestará a pescado, ve de nuevo al puerto para que te huela el perro. Síguele hasta la estación. Verás que de un vagón sale Trueno; persíguele hasta el hotel, pero antes salva la partida en el cuarto de Zell (ahora te dejará entrar) ¿Te imaginas lo que va a pasar?

Jefe: Trueno

Vida: 9200.
Absorbe: electro.
Vulnerable: veneno.
Magias que se pueden extraer: electro, electro+, escudo, coraza.

Además de enfrentarte a Trueno primero tendrás que quitarte de encima a los dos soldaditos que le acompañan: nada complicado por ahora. Una cosa muy importante: nada de usar a Quetzal o magias electro porque le subirán la vida.
Un G.F que, sin duda, le restará muchos puntos de vida es Diablo. Después puedes usar a los G.F. Ifrit y Shiva, que también le quitarán lo suyo.
Cuídate bien, porque lo malo es que no te dará tiempo a recuperarte y justo ahora viene lo peor.





Jefe: Viento

Vida: 8100.
Absorbe: aero.
Vulnerable: veneno.
Magias que se pueden extraer: aero, cura+, escudo y G.F Eolo.

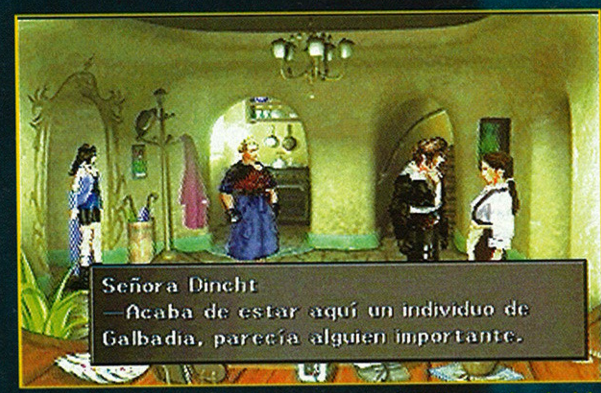
Jefe: Trueno

Vida: 10800.

Lo primero que deberás hacer será extraer de Viento el G.F Eolo, guardián del elemento aire. Después, mucho cuidado porque sus ataques son bastante fuertes. Trueno podrá quitarte toda la vida con su especial, y Viento puede hacer magias Tornado que también bajarán tus puntos de vida. Es muy importante que no uses magias aero en Viento, ni magias electro en Trueno. Tampoco uses al G.F Quetzal. Puedes hacer un buen ataque usando a Diablo (le quitará aproximadamente 2000 puntos de vida).
Por lo demás sólo te queda esperar y curarte todas las veces que lo necesites. Está demás decir que puedes usar los ataques límites de Squall y de Zell (que en ocasiones son devastadores).







Para que el perro pueda ayudarte, ve a casa de Zell e imprégnate del olor a pescado que hay en la cocina, después vuelve al puerto.

Después de liberar la ciudad puedes ir a jugar a las cartas con el dueño del hotel, el cual posee la carta de Eolo. O con la madre de Zell para conseguir la carta de su hijo, si todavía no la tienes.

En el puente del jardín, Selphie te pedirá que vayas al jardín de Trabia, está un poquito preocupada. Pero antes de ir hacia allí puedes hacer el juego un poquitín más largo (Opcional).

Opcional:

Si quieres, puedes ir con el jardín al pueblo de los Shumis. Este pueblo podrás localizarlo en la parte más al Norte del mapa, pero sólo estará visible en él si has hablado con el dueño del taller en Fisherman´s Horizont. Se trata de una construcción de metal que imita a una araña; no tiene pérdida.

Una vez allí, la nueva aventura consistirá en ayudar a los shumis a construir una estatua de Laguna.

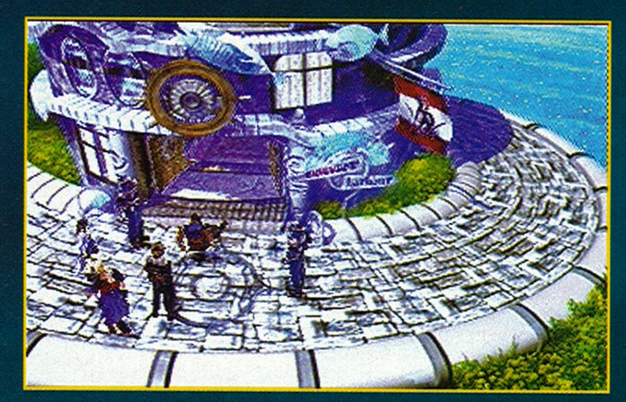
Antes de bajar en el ascensor, verás a tres shumis cerca de la entrada. Acércate y paga 5000 guiles para conseguir extraer la **Magia Artema**, una de las más potentes y de las más útiles.

En este pueblo subterráneo la primera casa a la que puedes acceder es un hotel (allí puedes guardar la partida). Si sigues avanzando verás una casa custodiada por un monstruo naranja, como los que había en la prisión, que no te dejará pasar. Las otras dos casas son la casa del artesano y la fábrica. Puedes hablar primero con el artesano si quieres. Después dirígete a la fábrica para ver cómo esculpen la estatua de Laguna.



Detrás de ella encontrarás un punto de extracción con la **Magia Piro ++**. Después de estar allí, ve a la casa del Venerable (la que estaba custodiada por el mumba) y habla con él. Antes puedes salvar la partida y extraer la **Magia Hielo ++**. El Venerable te pedirá que ayudes al escultor, así que ve después a hablar con él para que te diga en qué puedes ayudar. Deberás encontrar cinco piedras en todo el pueblo; pero tú tranquilo que te decimos donde están.

La primera, la **piedra azul**, está en el mismo taller; es la piedra azul que está detrás de la estatua de Laguna. La segunda, la **piedra del viento**, la encontrarás cerca del Hotel: es una gran roca azul que está entre una casa y el hotel. La tercera, la **piedra de la vida**, la encontrarás bajo las raíces del árbol que hay cerca de la casa del Venerable. Deberás escalar un poco para poder cogerla. La cuarta, la **piedra de la sombra**, la encontrarás un poco lejos. Sube en el ascensor y fíjate en los tres shumis de la entrada. Justo enfrente verás una especie de gran roca circular. Acércate a ella e investiga la parte derecha de la escalerilla de entrada.



Y por último, la quinta piedra, la **piedra del agua**, la encontrarás en la casa del artesano. Investiga la pila donde friega los cacharros para encontrarla.

Cuando hayas recogido todas las piedras, ve a ver al Venerable para conseguir una **pluma de Fénix**.

Consejo: No la uses hasta que no te enfrentes a un enemigo muy importante.

24. A LA CASA DE SELPHIE, EL JARDÍN DE TRABIA

Al llegar al jardín, Selphie se dirigirá al interior preocupada por lo que puede haber pasado. Síguela y habla con ella. Se encuentra junto a la estatua de la gárgola; al lado encontrarás un punto de extracción con la **Magia Electro ++**.

Te dirá que la esperes en la cancha de baloncesto; pero antes ve a la derecha para llegar al cementerio. Allí, además de encontrar un punto de extracción con la **Magia Zombi**, encontrarás otro número de la revista **Timber Maniacs**. Después, vuelve a la estatua de la gárgola y ve hacia la derecha.

Llegarás a la zona de los dormitorios. Desde allí, puedes ir a la izquierda para usar el punto para salvar y hablar con los compañeros de Selphie. Una alumna te dará una pista para que encuentres un tesoro. Eres libre de volver para buscarlo al sur de la estatua del principio (5 pasos desde allí).

A la derecha de los dormitorios encontrarás unas instalaciones rotas por la caída del misil. Cerca de éste podrás ver un punto de extracción con la **Magia Aura**. Después, avanza hacia la izquierda para llegar a la cancha de baloncesto.



En el cementerio, a la derecha de la estatua, podrás encontrar un punto de extracción y una revista Timber Maniacs. ¡Qué tétrico!



Podrás encontrar un "gran tesoro" cerca de la estatua.



Habla con todos y espera a que llegue Selphie. Después, lee la pantalla de tu televisor atentamente: verás de lo que te enteras. Ya sabiendo que todos os conocíais, que erais amigos de la infancia, que la bruja Edea era la que cuidaba de todos siendo niños, creerás que no queda nada más que pueda sorprenderte, pero espera un poco más....

Por cierto, puedes conseguir la **carta de Selphie** jugando con su amiga, que encontrarás al sentada en la gárgola.

Después, dirígete hacia el orfanato del que hablaban en la cancha de baloncesto: el orfanato de Edea (usa el mapa para localizarlo).

Una de consejos:

Antes de seguir avanzando, te comentaremos algunas cosillas que te pueden ser muy útiles para lo que viene a continuación.

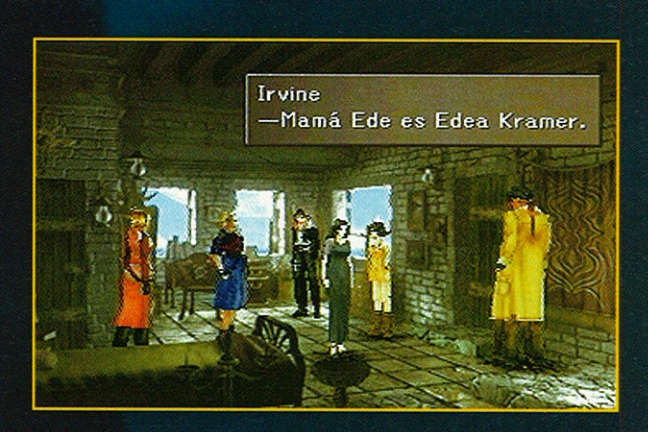
- **Para conseguir el último arma de Squall necesitas:** una cuchilla, dos Polvo Estelar, un caparazón y ocho tornillos. Puedes conseguir casi todos los objetos convirtiendo cartas en objetos. Con las cartas de Tomberi puedes obtener cuchillas, con dos cartas de Férreo conseguirás un Polvo Estelar, y con la carta de Acorazado conseguirás un caparazón (también lo conseguirás robando a los Acorazados en la Tumba del Rey sin nombre).

Si lo ves muy difícil, puedes conseguir la penúltima arma de Squall con los siguientes

objetos: un hueso de dinosaurio (venciendo al Arqueosaurio del jardín de Balamb o convirtiendo las cartas de este mismo monstruo), dos colmillos rojos (obtendrás uno convirtiendo tres cartas de los monstruos Seisojos) y doce tornillos (te darán varias toneladas a lo largo del juego, no te preocupes)

• Para mejorar el arma de Zell y de Quistis necesitarás pieles de dragón. Las conseguirás venciendo a los monstruos Venoma si están en un nivel alto (los encontrarás en el bosque Rosfal, en la región de Timber). También necesitas para Zell un piedra del vigor; consíguela convirtiendo cuatro cartas de Draco.

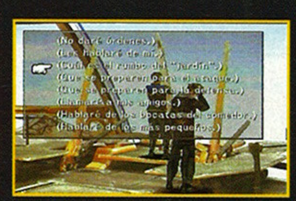
• Para mejorar el arma de Rinoa necesitas: un ala de Cocatoris (pájaros naranjas que encontrarás en los bosques de Timber), una hoja de Unipladio (al vencer a los unipladios en la región de Trabia o convirtiendo sus cartas) y una uña puntiaguda (al luchar contra los monstruos Langosta o convirtiendo sus cartas).



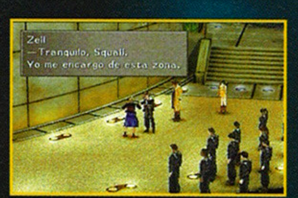
25. JARDÍN DE BALAMB EN ALERTA



Tras chocar con el jardín de Galbadia, aparte de poder disfrutar de una nueva escena de vídeo, Rinoa quedará atrapada en un precipicio.



Tendrás que elegir por orden las técnicas para el ataque.



Podrás encontrar a Zell en el patio, organizando las tropas.



Las numerosas escenas de vídeo aumentarán la tensión.

Al llegar a la zona donde se encuentra el orfanato, te encontrarás con el Jardín de Galbadia. Acto seguido Squall pensará que no hay otro remedio que luchar, así que se preparará para ello.

Para hacer bien las cosas, elige las opciones en este orden: "Cuál es el rumbo del jardín", "Que se preparen para el ataque", "Que se preparen para la defensa", "Llamaré a mis amigos", "Hablaré de los más pequeños" y "No daré más órdenes". Ahora baja para reunirte con tus compañeros.

No te preocupes demasiado en enlazar los G.F, ya tendrás tiempo más adelante.

Dirígete hacia el nivel dos si quieres dar órdenes a todos los alumnos. Sino, dirígete directamente al patio en busca de Zell. Lo encontrarás dando órdenes a todo el mundo, pero no te enfades que no le va a quitar el mérito a Squall.

Al terminar lo que hay que hacer en el patio, Nida llamará a Squall para que suba al puente. Lo manejarás muy poco tiempo. Después tendrás el mando de Zell. No enlaces tus G.F porque va a ser muy breve el tiempo que manejes a este equipo. Ve hacia la izquierda. Una asombrosa escena de vídeo, como las que vienen siendo habituales, te mostrará cómo chocan los dos jardines y Rinoa pierde el equilibrio y se cae.

Ve con Zell directo al pasillo principal, donde encontrarás a Squall corriendo hacia el pórtico. Síguele para ver qué pasa. Te darán a elegir tres opciones para ayudar a los que están en el aula del nivel 2 (lleva contigo a los que tengas mejor preparados).

Zell se quedará para ayudar a Rinoa. Ahora sí, haz todos los enlaces que quieras, recupera a los que lo necesiten y ve "volando" hacia el aula del nivel 2. Antes puedes salvar la partida en el punto nuevo que han puesto en el pasillo.

Al llegar al aula verás como unos soldados con uniforme verde han entrado a la fuerza, pero no te preocupes, con un G.F, o a lo sumo dos, están apañados. Después de vencerlos, habla con la chica que cuidaba a los niños para decirla que se vayan a un lugar seguro. Acto seguido te requerirán en el puente.

Al ir hacia allí, todo tu equipo estará de acuerdo en que es hora de atacar a Galbadia. Zell aparecerá para decir que no ha podido salvar a Rinoa. Ya sabes lo que te toca. Al llegar al segundo piso prepárate porque las cosas irán muy rápido.

Una alumna mayor ha perdido a uno de los más pequeños y tendrás que buscarle. Pero no te preocupes, lo encontrarás al fondo del pasillo del segundo piso. Al ayudarle, serás sorprendido por un soldado que monta en una especie de robot. Examina la puerta que quedará detrás de ti con el empujón y elige la tercera opción (miro por aquí a ver si hay otra opción). Después elige la segunda opción (trato de abrir la puerta de emergencia). Acto seguido saldrás al exterior del jardín y deberás enfrentarte al soldado cara a cara.

Los botones que debes usar en este minijuego son: triángulo para dar puñetazos; X para dar patadas; cuadrado para defenderte; y círculo para hacer el golpe mortal (sólo cuando te lo muestre la pantalla). Después de esto, el azar o la suerte, harán que Squall pueda dirigirse con el robot a salvar a Rinoa en una escena típica de película.

Cuando toques tierra no te recrees demasiado viendo la alucinante escena de la batalla y corre a la izquierda.

Al llegar a la entrada del jardín tendrás la posibilidad de incorporar a Rinoa en tu equipo. Hazlo, y si llevas la habilidad ojo observador, dirígete hacia el árbol del fondo donde podrás extraer **Magia Aura**. Luego, entra en el jardín.



Ya sabemos que las escenas son maravillosas, pero no te descuides y corre a la izquierda para poder entrar en el jardín de Galbadia.

26. DENTRO DEL JARDÍN DE GALBADIA


Encuentra las tres llaves para poder encontrar a la bruja.


Con la última llave podrás acceder al ascensor del 2° piso.


En el hall principal encontrarás al G.F Cerbero. ¡Ve a por él!.



Por mucho que te ataque la Bruja Edea, que no se te olvide extraer el G.F Alejandro. ya te recuperarás después.

Encontrarás a todos esperando en la entrada. Después de la bienvenida, incorpora a uno más en tu equipo (el más fuerte), y salva la partida en el punto que encontrarás frente a ti.

Ve por el pasillo de la derecha y entra por la puerta de la derecha. Sube las escaleras hasta encontrar a Viento y Trueno que te pedirán ayuda para controlar a Seifer (estos cambian más de opinión que de chaqueta).

Desde aquí ve a la izquierda y entra por la puerta de la derecha. En la habitación encontrarás a un alumno del jardín de Galbadia que te entregará una **tarjeta llave 1**. Vuelve sobre tus pasos hasta el punto para salvar que encontraste en el pasillo del principio y ve por el pasillo de la izquierda para entrar en la puerta también de la izquierda.

Accederás a la pista de hielo y encontrarás un punto de extracción con la **Magia Coraza**. Entra por la puerta de la derecha y, una vez en el pasillo, entra por la puerta que hay enfrente para conseguir la **tarjeta llave 2**.

Después, vuelve al punto para salvar y dirígete hacia las escaleras donde te encontraste a Trueno y Viento. Sube las escaleras hasta arriba del todo y entra por la puerta. Llegarás a la pista de tenis (punto de extracción **Magia Escudo**). Entra por la puerta que queda a tu izquierda y sigue todo recto hasta llegar al hall principal (también te sonará). Justo en el centro tendrás que enfrentarte a un G.F; pero antes, a la derecha encontrarás un punto para salvar. Te aconsejamos encarecidamente que lo uses.



Guardián de la Fuerza Cerbero

Vida: 9400.
Absorbe: Rayo.
Invulnerable: Aero.
Magias que se pueden extraer: Seismo, Doble y Triple.

Este enemigo usará magias Triple sobre sí mismo. Ándate con cuidado y para romper el hechizo usa las magias Antimagia.
Para poder hacerle bastante daño puedes usar las magias Aura que pondrán a algún miembro de tu equipo con el ataque límite. Usa también a tus G.F o magias como Piro ++, Electro ++ o Hielo ++. Después, ten paciencia y aguanta para poder enlazar a este G.F a alguno de tu equipo.



Al derrotarle, salva la partida y ve por el pasillo de la izquierda. Entra por la puerta de la izquierda para conseguir la **tarjeta llave 3**.

Vuelve al pasillo principal y dirígete a las escaleras que te llevaron a la sala de espera la otra vez que estuviste aquí.

Desde allí podrás llegar al ascensor que te llevará a una combate muy esperado. Pero antes de nada, podrás salvar en el punto que encontrarás a la derecha de sala.



Jefe Seifer

Vida: 10300.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++, Antimagia y Prisa.

Podrás vencerle fácilmente ya que es "humano". Usa a los G.F Ifrit y Shiva para quitarle más puntos de vida. También puedes usar al nuevo G.F Cerbero para ponerte magias doble y triple y poder hacer que todos ataquen con su especial (podrás quitarle incluso más que con una invocación).





Al acabar con él verás cómo Edea desaparece. Aprovecha para salvar la partida antes de abandonar la sala. Baja de nuevo y sigue todo recto hasta encontrar el aula magna. Allí te enfrentarás en un combate final contra mama Ede


Angelo aparecerá en ocasiones para curarte o resucitarte.

Jefe Seifer

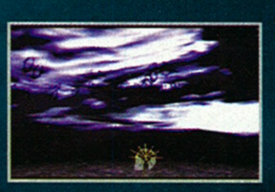
Vida: 5800.
Vulnerable: Veneno.
Magias que se pueden extraer: Piro ++, Electro ++, Antimagia y Prisa.

Jefe Bruja Edea

Vida: 12000.
Magias que se pueden extraer: Hielo+, Gravedad, Esna y G.F Alejandro.

Antes de poder enfrentarte a la bruja deberás vencer de nuevo a Seifer, pero no tardarás mucho ya que el pobre está en las últimas. Al acabar con él podrás extraer de la Bruja al **Guardián de la Fuerza Alejandro**, guardián del elemento Sacro.
Después, usa al G.F Cerbero para poder lanzar contra todos la magia Aura y vencer a la bruja en pocos minutos.





Al acabar el combate algo muy extraño sucederá.

Rinoa se acercará a Seifer, que está malherido en el suelo, y le susurrará algunas apalabras al oído. Después caerá desvanecida y nada podrá despertarla.

También Edea se muestra bastante rara. Hablará a todos en un tono muy familiar y conciliador e incluso preguntará por Eleone. Parece como si Rinoa....



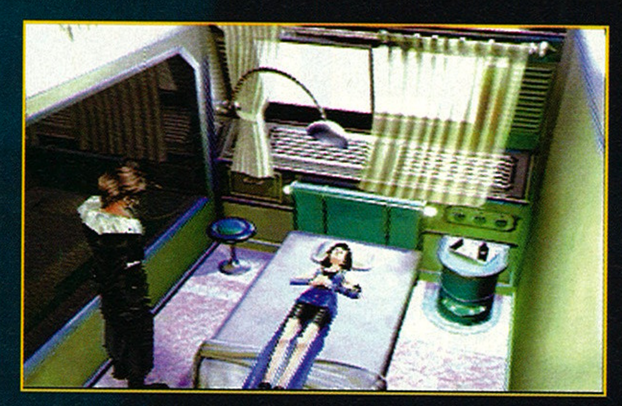
27. VOLVEMOS A NUESTRO JARDÍN (DISCO III)

Rinoa, después del combate quedará inconsciente.

Mientras esperas en la enfermería, Quistis te llamará por los altavoces.

Antes de ir hacia el puente, pásate por la zona de entrenamiento para recoger la revista **Armas Julio**.

Reúnete con quistis para poner al jardín Rumbo a la Casa de Edea.





28. ORFANATO DE EDEA

Al llegar allí, descubrirás que la bruja Edea vuelve a ser mamá Ede y que, por ahora, todo ha terminado.

Habla con ella y te contará un poco de la historia de las brujas. Tu misión será impedir que Artemisa, la bruja del futuro, consiga los poderes especiales de Eleone.

Antes de abandonar el orfanato, puedes recoger un nuevo número de la revista **Timber Maniacs** a la entrada de la casa y puedes encontrar un punto de extracción con la **Magia Cura ++** en la habitación de la izquierda.

También puedes jugar a las cartas con Edea para conseguir la **carta de Edea** y con Cid Kramer para conseguir la **carta de Seifer**, si es que no la has conseguido antes.

Por los alrededores del orfanato podrás enfrentarte a los bichos llamados Blitz, para conseguir **piedras dínamo**, objeto esencial para hacer que Irvine consiga mejorar su arma en Bismark.

Al volver al Jardín, dirígete a la enfermería para ver como se encuentra Rinoa. Tras una escena dramática pasará lo que ya empieza a ser demasiado habitual....



Justo en este punto de la casa de Edea, en el suelo, podrás encontrar un nuevo número de la revista Timber Maniacs.

29. ENLACE AL PASADO



En el juego abundarán los minijuegos con los que deberás demostrar tu destreza. Usa los botones cuadrado y triángulo consecutivamente.

Al cambiar de escenario, veremos a Laguna y a Kiros preparándose para su debut cinematográfico.

Laguna representará al caballero de la bruja y Kiros será el dragón. Al empezar el rodaje, un "enooorme" dragón rojo se les acercará y a Laguna y no le quedará más remedio que enfrentarse a él.

En este minijuego, estos son los botones que deberás apretar: cuadrado para defenderte, triángulo para atacar. Estarás en desventaja ya que un mordisco del dragón equivale a un espadazo de Laguna, así que lógicamente deberás golpearle más veces que las que necesita él para derribarte.



Antes de enfrentarte con el Dragón, vuelve para salvar.

Después de agotarlo y salir corriendo, te encontrarás a Kiros y juntos os enfrentaréis al dragón, pero antes, escoge la segunda opción ("un momentito") para salvar en el punto que hay a la izquierda.

Luego... ¡al ataque!

Jefe Gran Dragón

Vida: 19218
Vulnerable: Hielo y Sacro.
Absorbe: Agua y Viento.
Magias que se pueden extraer: Aero y Piro+.

Hagas el ataque que hagas, será un enemigo duro de roer. Empieza usando al G.F Shiva para quitarle una buena cantidad de puntos de vida.

También puedes usar las magias Aura para poder ejecutar los ataques especiales de los ex-soldados de Galbadia, que son realmente graciosos, por cierto.

Los objetos que recibas al ganar variarán dependiendo del nivel que tenga el Dragón.







30. EN LA ENFERMERÍA DEL JARDÍN DE BALAMB

Al despertar de su sueño, Squall tendrá la posibilidad de hablar telepáticamente con Eleone y pensará que ella es la que puede salvar a Rinoa.

Ve al puente para ordenar la marcha a la casa de Edea. Ella será la que te dé la pista para encontrar el barco de los Seeds Blancos. Así que dirígete de nuevo al orfanato para hablar con ella.





31. EN BUSCA DEL BARCO PERDIDO

Justo al Norte de la casa de Edea, verás tres grupos de montañas que se adentran en el mar.

A la derecha de estas islas, encontrarás otras dos, que se juntan formando un pequeño círculo de agua. Llegarás a ellas a través de un paso muy estrecho. En este círculo de agua encontrarás el barco de los Seeds blancos, que es el que buscas.

Al llegar hasta él, los seeds blancos no te recibirán precisamente con los brazos abiertos. Cuando te dejen sólo, deberás seguir al capitán hasta la popa del barco.

En esa zona del barco podrás ver a Watts y a Zone, antiguos miembros de la resistencia de Timber. Después de hablar con ellos, sigue a Zone hasta el puente de mando. Será el momento de usar la, hasta ahora inútil, revista "Mil Novias" (dásela gratis, no intentes hacer negocio con él).

Para que se dé cuenta de que llevas la revista en cuestión, tendrás que hablar con él varias veces. A cambio de la revista, él te entregará una **"caseta"** y la **carta de Shiva**.

En el mismo sitio podrás encontrar el último número de **Timber Maniacs**.

Cuando hayas conseguido la carta de Shiva, dirígete al camarote del capitán para descubrir dónde se encuentra Eleone.

Además de esta información, encontrarás un punto de extracción con la **Magia Sanctus**, uno de los hechizos más efectivos frente a los seres mágicos.

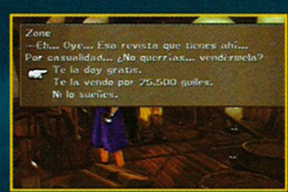
Después de toda la historia deberás ir hacia F.H para salvar a Rinoa.

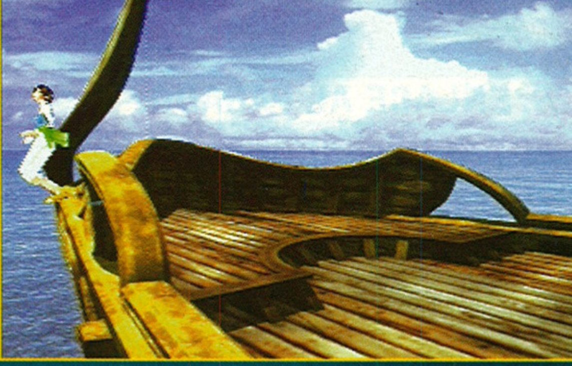


Podrás encontrar el barco de los Seeds blancos al Norte de la casa de Edea, entre unos arrecifes en el mar.



Para conseguir la carta Shiva, regala la revista Mil Novias.



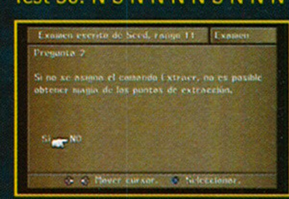


Después de tantos esfuerzos, descubrirás que Eleone se fue a Esthar, así que no te quedará más remedio que ir a buscarla hasta allí.

EXÁMENES DE ASCENSO SEED

En la opción Guía del menú principal, puedes encontrar un submenú llamado Examen. Aquí puedes encontrar unos exámenes escritos que te permitirán subir el rango de Squall. Dependiendo de su rango, y de cómo actúe, Squall ganará más o menos dinero. Éstas son las respuestas a los 30 exámenes del juego. La "S" es Sí, la "N" es No:

Test 1 : S N S S S N N S N N
Test 2 : S N S S S N S S N N
Test 3 : N N S N S S S N S N
Test 4 : N S S S N N S S N N
Test 5 : N N N S S N N S S S
Test 6 : S N S S N N S S N S
Test 7 : S S S S S S N S S N
Test 8 : N S N N S S N N S N
Test 9 : N S N N N N N N S S
Test 10: S N N N N N N N S N
Test 11: S S N S S N S N N S
Test 12: N S N N S N S N S N
Test 13: S N N N S N N N N N
Test 14: S S S S N S S N S N
Test 15: S S N N N N N S N S
Test 16: S N N S N S N N S N
Test 17: S N N N S N N S N N
Test 18: S N N N S N N N N N
Test 19: S N N S N N N N N S
Test 20: S S N S N S S S N N
Test 21: S S S S N N S S S N
Test 22: N N N S N N N S S N
Test 23: S N N N N S S S S S
Test 24: S S N N S S N N N S
Test 25: S N S S S N N S N N
Test 26: S S N S N S N S N N
Test 27: N S N N N N S N S N
Test 28: S N N S S S N S N N
Test 29: N N N S S N N N S N
Test 30: N S N N N N S N N N



Las GUÍAS TOTALES para tus juegos favoritos

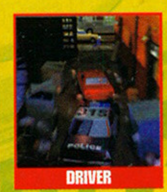


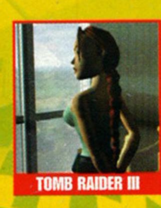
PlayStation


METAL GEAR SOLID

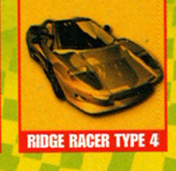

SYPHON FILTER

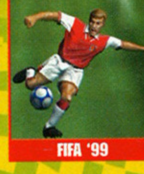

SILENT HILL


DRIVER


TOMB RAIDER III


BICHOS


RIDGE RACER TYPE 4


FIFA '99


NEED FOR SPEED IV

Soluciones completas para tus juegos favoritos

Guías Completas para los juegos más alucinantes del momento.



...y un suplemento con las soluciones a los mejores juegos de la serie Platinum.

¡TODO POR SÓLO 695 PTAS!
Ya a la venta en tu quiosco.

Shadowman

Cuando se está al otro lado

El macabro mundo de los muertos es el santuario de los más crueles criminales de la historia. Monstruos en cuerpos de hombre que quieren invadir el mundo de los vivos y derramar sus horror entre la humanidad. Sólo puede evitarlo un Shadowman, un hombre capaz de viajar entre los dos mundos y frenar desde su propia guarida a los fanáticos de la muerte. Tú eres el elegido, tú serás el héroe. Pero, cuidado, sigue nuestros consejos: el mundo de la muerte es más peligroso aún de lo que imaginas...

PEQUEÑOS APUNTES PREVIOS

Durante el juego puedes recoger numerosos items que te harán la vida más fácil.

Entre estos items están los **Cadeaux** y las **Calaveras**. A lo largo de esta guía no te indicaremos donde están cada uno de los Cadeaux y cada una de las Calaveras porque sería muy tedioso ya que los hay a cientos. Te recomendamos que explores a fondo los escenarios para recoger todos esos items que, sin ser necesarios para concluir la aventura, sí son bastante útiles. Para ello dispara a todos los jarrones y vasijas que veas por el camino y explora los rincones más oscuros.

Igualmente, encontrarás estos items tras dos puertas diferentes: las que parecen que están hechas de piel con una llama dibujada y las puertas de tres barrotes horizontales. Las primeras se abren utilizando el **Flambeau** y las segundas, el **Marteau**.

BAYOU PARADIS: LOUSIANA

Avanza por el único camino que hay, recogiendo todos los items que veas a tu alcance. Tras andar un poco y familiarizarte con los controles, llegarás a una rampa con una entrada a una cueva a su derecha. Sube por la rampa y pasa por el puente saltando, ya que se derrumbará cuando lo cruces.

En tu camino verás una barca en tierra firme con unos items en su interior, olvídalos porque de momento no puedes alcanzarlos. Sube por lo que antes era un pequeño muelle y dirígete hacia las casas.

En una esquina de la segunda hay una cuerda a la que tienes que engancharte y avanzar para llegar al otro lado. Continúa por la cueva y avanza hasta que des con una iglesia. Olvídate de los perros y entra en ella.

Dentro te espera **Nettie** con tus pertenencias. Sal armado con la pistola y acaba con los perros. Ve a la pequeña caseta que hay detrás de la iglesia y dispara al candado de la puerta para entrar. Avanza hasta una zona en la que podrás sumergirte.

Después de bucear un poco (vigila el oxígeno) darás con dos caminos por los que continuar, ambos bajo el agua.

Ve por el de la derecha y bucea hasta salir a la superficie. Verás dos casetas anegadas por el agua, además de algún que otro cocodrilo.

En una de estas casetas encontrarás una **escopeta**.

Ya va siendo hora de que aparezca Shadowman, así que utiliza el osito de peluche para viajar a la Zona Muerta.



Todas los cables que encuentres llevan a lugares interesantes.



Si disparas al candado podrás hacerte con la escopeta.



Los Govis sólo pueden abrirse si dispones de los poderes de Shadowman. No te preocupes, volverás a por esos dos más tarde.

PUERTAS ÓSEAS

Avanza por el lago de sangre acabando con los zombies. Al llegar a las Puertas Óseas conocerás a **Jaunty**, un repugnante ser que te ofrecerá algunas pistas cuando no sepas que hacer.

Tras una pequeña charla podrás pasar por las puertas y llegar a una zona abierta. En esta zona puedes bajar a la zona inferior para recoger algunos items, pero para avanzar gira a la izquierda y sigue hasta dar con un puente derruido. Salta el hueco y continúa. Más adelante verás una plataforma de madera a la izquierda, sube a ella y avanza hasta llegar al borde de una cornisa. Ve por la derecha hasta que entres en un túnel.

Llegarás a **Coffin Gate de nivel cero** que puedes abrir sin problemas. Esta puerta conduce a una estancia redonda con un pedestal en el medio y una pasarela cortada que cruza la sala. En el pedestal podrás recoger La **Profecía**.

Tras esto, sube a la pasarela por la parte izquierda y dispara a tu primer **Govi**. Tras recoger el Alma Oscura de su interior cruza la pasarela hasta la **Coffin Gate de nivel 1**. Activa el artefacto de la entrada y cruza la puerta hacia lo desconocido.

Cruza el gran puente y el osito de peluche adquirirá la posibilidad de llegar hasta esta zona en un instante. Saldrás a una cueva con dos posibles caminos. Toma el que quieras porque los dos llevan al mismo lugar, es decir, una explanada con pequeños lagos de sangre y una caseta en el medio.

Salta abajo y entra en la caseta, activando antes un interruptor que hará que aparezca una cuerda. Dentro verás una puerta, pero está situada de tal forma que no puedes cruzarla. Sal y sumérgete en el lago más cercano a la caseta para adentrarte en un pasaje que conduce a otra zona.

Aquí hallarás un mecanismo que al activarlo hará que la puerta que no podías cruzar se coloque en la posición justa.



Las puertas de madera como la de arriba, sólo pueden abrirse con el Marteau. Dentro podrás aumentar tu colección de Cadeaux.



Si tienes el Flambeau podrás quemar puertas como éstas.



Desde aquí te adentrarás en los dominios de Legión y compañía

Regresa hasta ella por donde has venido y llegarás a una sala con un **Govi** rodeado de magma y una salida justo enfrente tuyo. Olvida el **Govi** y sigue. Llegarás a una zona abierta y, delante de ti, una estructura en el medio con unas carpas en lo alto. Busca en su base un interruptor que activará una cuerda.

Sube por las rampas de las paredes hasta esa cuerda y cruza al otro lado para entrar en el túnel. Cuando llegues a una sala con una estructura de piedra en el medio, sube a ella y podrás alcanzar un hueco en la pared, ahí encontrarás un **Govi**. Salta de nuevo al suelo y súbete a las plataformas de madera. Avanza un poco y podrás recoger el **Asson**.

Por cierto, no pases por la puerta que hay junto al altar porque conduce a una Coffin Gate por la que todavía no puedes pasar.



Explora un poco la zona y darás con el interruptor adecuado.

Vuelve hasta la estructura de las carpas. Sube por la rampa que va a lo largo de la pared desde el suelo y, hacia la mitad de ésta, salta a otra rampa que queda un poco más alta y que lleva a otro túnel. La cornisa se separará en dos, izquierda y derecha, toma esta última y avanza hasta que veas unas plataformas y rampas de madera.

Salta al suelo y entra por un túnel. Llegarás hasta otra zona abierta. Salta al suelo y activa un interruptor para que aparezca una cuerda en la zona anterior. Regresa junto a la cuerda y utilízala para llegar hasta el otro lado. Allí podrás



Estos altares son muy útiles para ahorrar tiempo y esfuerzo.

hacerte con el **Govi** que hay delante de ti.

Ahora tendrás que encontrar el **Baton**, un útil artefacto que podrás utilizar en unos altares especiales y que te transportarán en un instante hasta otro altar. Así que vuelve a la cornisa desde la que saltaste a la pasarela de madera y avanza hasta llegar a un nuevo túnel. Al salir verás un impresionante puente que lleva hasta el **Templo de la Vida**. Tras cruzar la entrada darás con uno de los **altares-baton** de los que te hablábamos y una entrada en la pared de la derecha.

Salta el magma para llegar



Cada vez que llegues a la mágica cifra de 100 Cadeaux, tendrás la oportunidad de aumentar tu nivel de vida gracias a estas máquinas.

hasta esa entrada y continúa saltando hasta que tengas dos posibilidades para avanzar: de frente y una puerta a tu derecha. Entra por esta última ya que la otra lleva a unos items. Deberás ir avanzando mediante los salientes de las paredes durante una serie de salas hasta que llegues a un agujero en el suelo.

Salta abajo y recoge el **Baton**. Antes de abandonar esta sala observa los artefactos que hay al final de los cortos pasillos que hay a tu alrededor. Cuando tengas **100 Cadeaux** vuelve hasta aquí e introdúcelos en cualquiera de esas máquinas para recibir un punto de energía más.

Tras conseguir el Baton busca cerca un altar como el que viste al entrar al Templo de la Vida y utilízalo en él para ser teletransportado hasta allí.

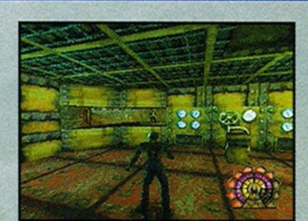
ASILO: ENTRADA



Es posible que a veces no encuentres la salida de alguna sala. Busca en todos los rincones y pasillos cercanos y no tendrás problemas.

Utiliza el **osito de peluche** para ir hasta la **Cámara de La Profecía**. Pasa por la **Coffin Gate** y al llegar al puente, salta por la izquierda a tierra firme. Abre la Coffin Gate que hay frente a ti y avanza por el puente colgante de más adelante (olvídate por ahora de las otras dos Coffin Gates que has visto), hasta que llegues al patio de la entrada al Asilo. Ve hacia el puente que hay en la entrada principal y arrójate al foso de magma, pero para caer en una pasarela metálica.

Avanza por la pasarela hacia la derecha (mirando al Asilo). Atraviesa la sala llena de magma y sal por un hueco de la pared. Saldrás a otra sala



Al llegar al Asilo busca esta sala y recoge la Llave del Ingeniero.

similar, pero esta vez tienes que subirte a una plataforma que se desplaza por la pared del fondo. Al llegar la plataforma al final del desplazamiento salta al cilindro y sal de la sala.

Estás en otra estancia similar, pero esta vez con dos plataformas móviles. Sube a la primera, salta a la segunda y de ahí a la pasarela metálica.

En la pared de la izquierda hay un hueco por el que podrás salir de una vez de esas calderas. Continúa por el túnel hasta que des con dos ventanas que dan a unas



Encontrarás cabinas hasta en los rincones más escondidos.

habitaciones con las paredes empapadas de sangre. Salta por la segunda y sal al pasillo.

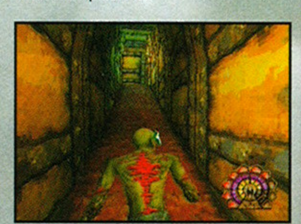
En esta zona te encontrarás por primera vez a un enemigo que te dará más de un problema más adelante. Estos tipos llevan unos garfios por manos (aunque los peligrosos son los que llevan rifles) que te pueden hacer trizas como te acorralen contra una pared, así que ya sabes, manténte alejado.

Sigue por el pasillo y verás varias puertas a los lados, donde suele haber algunos items custodiados por algún enemigo, pero nada realmente importante.

Avanza por el pasillo hasta una sala que presenta dos posibles rutas: izquierda y derecha. Toma la de la derecha y encontrarás un **Govi** en un rincón. Ahora vuelve atrás y toma la salida de la izquierda.

Avanza evitando a los enemigos y llegarás hasta el final del pasillo.





La pared del fondo tiene una abertura en lo alto a la izquierda, a la que podrás acceder subiéndote a un objeto verde y alargado.

Nada más subir ve de frente para dejarte caer por un agujero y hacerte con la **Llave del Ingeniero**. Utiliza el **osito de peluche** para ir a la **entrada principal del Asilo**. Busca en una de las paredes del patio de la entrada un extraño **artefacto amarillo** en el que podrás introducir la Llave del Ingeniero (a partir de ahora llamaremos a estas cosas **cabinas**, para entendernos).

Al hacerlo se abrirá un pasadizo junto a ella. Continúa por el corredor hasta que te topes con una reja que no puedes abrir. Sube por la derecha y sigue hasta una sala con una **cabina** junto a la puerta de entrada. Utiliza la Llave del Ingeniero y se abrirá un pasadizo en esa sala. Entra y recoge otro **Govi**. Ahora utiliza el **peluche** para ir hasta la **entrada del Asilo**.


Tras esa puerta de la pared hallarás un preciado Govi. Pero para abrirla tendrás que hallar antes la cabina correspondiente.

CATEDRAL AL DOLOR

Utiliza la **Llave del Ingeniero** en la **cabina** que hay a la izquierda de la puerta, esto hará que se abra. Entra y atraviesa otras puertas dobles.

Intenta evitar a los tipos de las escopetas y ve hacia el pasillo amarillo. Ya en él, toma el camino de la derecha y avanza hasta que llegues a una habitación con otro **Govi**. Da media vuelta y toma esta vez el camino de la izquierda.

Acabarás llegando hasta una sala con un **vagón rojo** y otro **Govi**. Recoge el Alma Oscura de su interior y monta en el vagón. Mueve la palanca que hay dentro y te llevará hasta otra zona.

Sal del agobiante vagón y ve de frente para entrar en la primera puerta que veas en la pared de la izquierda. Tras bajar durante un trecho por escaleras, aparecerás en una sala con un foso de magma y un **Govi** al otro lado. No temas y salta hasta él para obtener otra Alma Oscura.

Vuelve hacia atrás y esta vez entra por la puerta que queda enfrente del vagón en el que llegaste. Esquiva a los tipos que custodian esa zona y entra en el **Hall de los Cinco**.

En este punto el **osito de peluche** adquirirá la capacidad de traerte hasta aquí en un instante.


Busca la Llave del Ingeniero y podrás activar todas las cabinas amarillas que encuentres. Sólo así podrás llegar al final del camino.


Una vez dentro de estos vagones tira de la palanca que hay dentro y se pondrán en marcha. El destino nunca será una zona turística.


Fija los objetivos cuando uses las armas y será mucho más fácil y seguro acabar con ellos.


Esta bonita sala te llevará hasta la guarida de los cinco asesinos en serie que estás buscando.

TEMPLO DE FUEGO

Vuelve a la Coffin Gate de la sala en donde recogiste La Profecía. En el puente, déjate caer por un lado y pasa por la Coffin Gate que ya abriste antes. De las dos nuevas Coffin Gate que verás, entra por la de abajo utilizando tus poderes.

Tendrás que descender bastante por una pasarela hasta llegar a un hueco en la pared por el que tienes que pasar. Estás en una sala con un lago redondo de magma, dos Coffin Gates y un puente colgante rojizo. Avanza por este último hasta que llegues al fondo de la cueva y en donde tienes dos posibilidades para continuar: por el camino de arriba o por el de abajo.

Dirígete al de arriba ayudándote de las plataformas. Sumérgete en el primer lago de sangre que veas y bucea por el pasaje submarino hasta llegar a una estancia en donde podrás salir a la superficie, una sala alta con dos enormes cascadas de sangre. Recuerda bien esta sala porque tendrás que venir varias veces hasta aquí.

Junto a las cascadas hay dos rampas que ascienden hasta alcanzar la cima, una de las rampas tiene luces en la pared y la otra no. Empieza a subir por la que tiene luces hasta que veas un trozo de pared azul bajo una luz que destaca sospechosamente. Dispara contra ese trozo y se derrumbará dejando un pasadizo al descubierto.

Avanza por él hasta llegar a una amplía sala.

Tu misión es llegar hasta el primero de 6 interruptores, repartidos en diferentes salas. Todas las salas tienen en común dos cosas: primero, tendrás que pensar un poquito para acceder al interruptor (con esta guía no será problema), y segundo, tras activar el correspondiente interruptor, aparecerán unas criaturas bastante molestas, una especie de brujas guapas, que disparan proyectiles y que es mejor que evites en vez de pararte a acabar con ellas.


No dudes en explorar todos los caminos. Luego lo agradecerás.


Regresarás a estas cascadas de sangre un montón de veces.


No te molestes en disparar a esas brujas mientras duermen.

En esta primera sala, sube de bloque en bloque, esquivando las trampas de fuego hasta alcanzar en la cima el interruptor. Sal pitando por donde llegaste hasta las cascadas de sangre.

Sigue subiendo por la pasarela hasta que veas en un rincón otro trozo de pared derruible. Dispara contra él y ve hacia la sala que contiene el segundo interruptor.

Sólo tienes que subir por la rampa hasta llegar a la cima. Activa el interruptor y vuelve corriendo a las cataratas. Sube por la pasarela y derrumba otro trozo de pared azul.

Para alcanzar el tercer interruptor súbete al bloque de piedra del fondo que tiene pintada una luna encima. Desde ahí agárrate a una cornisa de la pared y avanza hacia la derecha. Sube al hueco de la pared y salta al bloque de enfrente.

Desde ahí avanza con cuidado por la viga de madera hasta quedar encima del interruptor. Déjate caer y sal corriendo hasta las cataratas.

Sube un poco más por la pasarela y repite el proceso de siempre. En esta sala hay una larga rampa que desciende bastante hasta llegar al cuarto interruptor. En vez de saltar directamente al suelo, baja poco a poco por la rampa y verás dos salas que contienen dos **Govis**, pero sólo puedes coger el de la segunda sala.

Cuando actives el interruptor, no pierdas un segundo y sube para llegar a las cataratas. Sube hasta la cima y entra por la puerta que tiene un foco encima.

Saldrás a un balcón que da a la pirámide que has estado creando con los interruptores. Justo a tu lado está el quinto. Ahora salta hasta el suelo y podrás activar el sexto.

Sube al segundo escalón de la pirámide y podrás divisar dos **Govis** a ambos lados, en unas cornisas de la pared cercana. Si corres desde ese segundo escalón y saltas hacia ellos ajustando muchísimo el salto podrás agarrarte a las cornisa y hacerte con ellos.

Ahora escala la pirámide y en lo alto podrás hacerte con otro **Govi**, y además, el osito "aprenderá" como llegar hasta aquí en un momento.

Ahora ya puedes dirigirte a por las **Toucher Gads**. Entra por la puerta que hay delante de ti y te toparás con unas salas llenas de magma en el fondo y con tu camino lleno de trampas. Avanza por estas salas, y en la tercera verás cuatro **Govis** en las paredes, no te molestes en intentar alcanzarlos porque es inútil. En lugar de eso sigue adelante y llegarás a una enorme estancia llena de magma.

En esta sala hay cinco interruptores a lo largo de la pared a los que tendrás que llegar saltando de plataforma en plataforma para no carbonizarte. Cuando actives el primero, además de bajar un gancho en el medio de la sala, aparecerán tus queridas "amigas" las brujas.

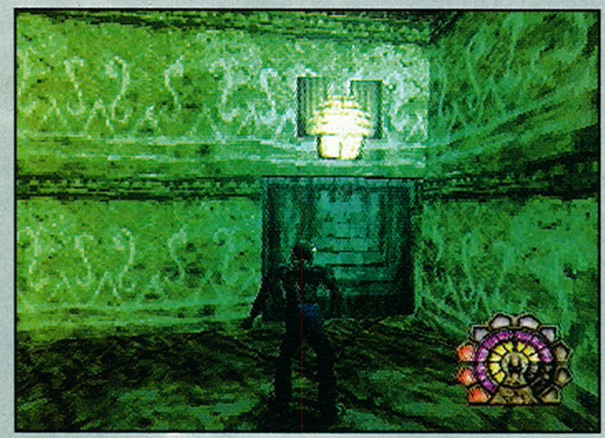
Tras activar los restantes interruptores mientras que esquivas los proyectiles de las brujas, bajará el gancho lo suficiente como para enganchar un pequeño ascensor. Monta en él y, a través de una espectacular escena, adquirirás los **Toucher Gads**. Con ellos serás capaz de agarrarte a sitios ardiendo y empujar bloques al rojo vivo, aunque no podrás andar por el magma.

Antes de salir de esta cámara busca en las paredes un bloque de piedra al rojo, empújalo sin miedo y avanza por el corredor hasta llegar a una sala con una rampa de madera que asciende a trozos hasta arriba. Sube esquivando los proyectiles de las brujas y recoge uno de los cuatro **Govis** que viste antes.

Vuelve a la cámara con magma y busca una cornisa en llamas junto a uno de los interruptores. Sube a ella y desplázate para entrar por el hueco de la pared. La sala a la que llegarás está llena de grandes bloques de piedra y lanzadores de fuego. Salta al suelo y ve al final de la sala para activar dos interruptores, uno abrirá una puerta en lo alto y el otro hará que aparezca un cable.

Sube al bloque más bajo y empieza a subir hasta alcanzar la puerta que has abierto. Pasa por ella y aparecerás en otra sala con cuatro bloques al rojo que taponan la entrada a otras tantas estancias. En tres de ellas hallarás numerosos items (además de brujas), y en otra, el pasillo que lleva al **Govi**.

Puedes volver a la sala donde obtuviste la Toucher Gads mediante la cuerda que has activado antes.


Cuando veas una pared de un color sospechoso, no dudes en disparar y más de una vez encontrarás un nuevo camino por el que continuar.

Esta pirámide aparecerá cuando actives los seis interruptores.


Ni te molestes en intentar saltar hasta ahí. No lo lograrás.

NUEVOS GOVIS CON LAS TOUCHER GADS


Con las Toucher Gads podrás agarrarte a esos bidones con líquido hirviente. Con ellas, tu colección de Govis aumentará sustancialmente

Gracias a la nueva habilidad que te han conferido las Toucher Gads podrás llegar a **Govis** a los que antes te era imposible llegar. Prepárate para hacer un poco de turismo:

- **Entrada del Asilo**. Ve hasta allí usando al osito de peluche. Tírate por la izquierda del puente para aterrizar en una pasarela metálica. Avanza esquivando los chorros de fuego y llegarás a una sala llena de magma. Continúa por la pasarela bordeando las calderas hirvientes sin peligro. Tras andar un poco darás con dos **Govis**. Continúa y en la bifurcación que hay justo después del segundo **Govi** ve a la izquierda.

Otra bifurcación de caminos, pero esta vez toma el de la derecha y encontrarás otro **Govi** más. Vuelve a la primera bifurcación para dirigirte a la derecha y obtener otro **Govi**.


Las superficies al rojo vivo ya no serán un obstáculo para ti.


Las Coffin Gates requieren un determinado número de Govis.

• **Cámara de la Profecía.** Utilizando las habilidades del osito de peluche ve a la cámara en donde encontraste La Profecía. Sube a la pasarela de la izquierda y empuja el bloque ardiente para hallar un nuevo **Govi**.

• **Templo de la Vida.** Vuelve a usar el osito hasta el Templo de la Vida.

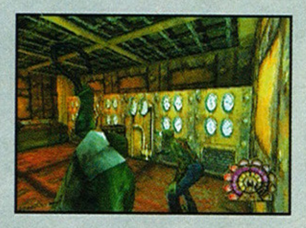
Entra y gira a la derecha al pasar por el pedestal de la llama. Tras un par de saltos para evitar ser achicharrado podrás seguir de frente o por la derecha.

Sigue de frente, hacia la plataforma de clavos. Llegarás a una sala con un bloque al rojo a tu derecha. Si lo empujas podrás recoger un **Govi**.

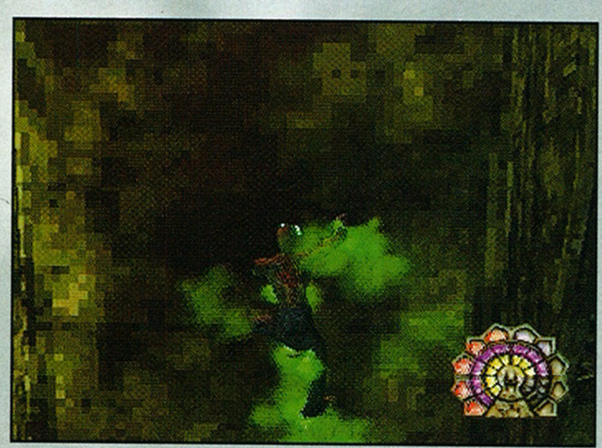
• **Conseguir el Poigne.** Con todos estos **Govis** en tu poder ya puedes recoger el **Poigne**, un artefacto que te permitirá escalar algunas superficies. Usa el peluche para ir a la **pirámide del Templo de Fuego**. Dirígete hacia las dos cataratas de sangre que ya conoces. De las dos rampas que hay junto a ellas, sube por la que no tiene luces a lo largo de su recorrido. Entra por la puerta de arriba, empuja el bloque ardiente y darás con una Coffin Gate. Ábrela y recoge el **Poigne**.

Con este artilugio en tu poder puedes escalar las cataratas de sangre, lo que te permitirá recoger más **Govis**.





NUEVOS GOVIS CON EL POIGNE



Casi todas las cascadas de sangre llevan a un Govi, pero para escalarlas tendrás que buscar el Poigne. Una vez en tu poder, repasa todas las zonas por las que has pasado y consigue esos Govis.



En esta zona hay multitud de cascadas. Sube a todas ellas.



Sube a la cima de esa estructura y recoge otro bonito Govi.



No olvides poner en marcha el molino activando el interruptor.

• **Templo de fuego.** Nada más recoger el Poigne, escala la pequeña cascada de sangre que tiene una luz en lo alto. Desde ahí podrás saltar hasta un **Govi** que queda más abajo. Ajusta el salto.

Ve a las dos altas cascadas de sangre. Si las escalas encontrarás items y un nuevo **Govi**.

• **Puertas Óseas.** Con el osito de peluche ve a las Puertas Óseas. A tu izquierda hay una cascada de sangre, sube por ella y hazte con otro **Govi**.

Pasa a través de las Puertas Óseas y avanza hasta que veas otra cascada de sangre a tu derecha. Encontrarás un **Govi** si las escalas.

Nada más abandonar la zona de las Puertas Óseas darás con un montón de cascadas.

Sube por la primera de la derecha y recoger un **Govi**. Ahora sube por la de la izquierda y llegarás a una cámara con un pequeño lago de sangre y una estructura en el medio. Sube hasta arriba y recoge el **Govi**.

Ahora sumérgete en la sangre y bucea por un pasadizo que hay en el fondo hasta salir a otra zona. Encontrarás una especie de molino de viento. Sube hasta arriba ya que allí te espera otro **Govi**. Cuando lo tengas sigue subiendo hasta la cima y activa el molino. Vuelve a la sangre y sal a la cámara de antes. En esa sala hay un túnel por el que todavía no has pasado, así que hazlo.



Llegarás a una zona abierta con otro pequeño lago de sangre y unas pasarelas de madera con un **Govi**. Para llegar hasta él súbete en la plataforma metálica móvil que se ha activado gracias al molino y será tuyo.

ASILO: JAULAS

Usando el osito ve a la **Cámara de La Profecía**. Pasa por la Coffin Gate de la derecha, y al llegar al puente, tírate a la izquierda para atravesar otra Coffin Gate.

Baja a la siguiente zona y cruza el puente colgante. Darás con una estancia con un lago pequeño de magma un puente y dos Coffin Gate. Utiliza tus poderes en la de nivel 4. Tras cruzarla ve por el puente colgante de la siguiente zona y olvida por el momento la Coffin Gate.

Salta de plataforma en plataforma para avanzar y caerás por un agujero para aterrizar en una rampa con dos zombies. Mátalos y agárrate a la cornisa, ve a la derecha y salta hacia atrás, a un bloque de piedra. Desde hay puedes saltar la valla y caer en otra rampa similar. Sube y ve hacia la torre de la derecha. Entra y sube al piso de arriba para descubrir un **Govi**. Sal del edificio y monta en el tren.

Avanza hasta el final del tren y utiliza la **Llave del Ingeniero** en el cuadro de mandos. Tras un breve viaje, el osito incluirá un destino más en su colección.

Ve a la derecha, enfrente del vagón rojo, y entra por una puerta doble. Baja algunas escaleras y encontrarás el segundo **Govi**. No actives la palanca del cuadro de mandos porque sólo conseguirás liberar a unos cuantos bichos.

Ve a la derecha y darás con una puerta doble en lo alto, espera y verás como aparece una jaula móvil que pasa por ella. Date prisa y pasa mientras que está abierta. Haz lo mismo con la siguiente puerta.



Sube a ese macabro tren y ve al final para ponerlo en marcha.



Sube al cable y ve detrás de la jaula para llegar hasta el Govi.

Estás en una especie de almacén con cajas amontonadas y en uno de estos montones hay un **Govi**. Para llegar hasta él activa la palanca del fondo y sube las escaleras. Unas jaulas se podrán en movimiento y tú tendrás que avanzar por la cuerda por la que se mueven.

Para llegar a la siguiente cuerda tienes que ir avanzando delante de la jaula, así que espera a que llegue al sitio en donde tú estás y salta a la cuerda rápidamente.

Ya en la segunda cuerda tendrás que avanzar detrás de la jaula y dejarte caer cuando estés encima del montón de cajas. Desde ahí podrás saltar sin problemas al montículo en el que está el **Govi**.

Ahora continúa por la puerta gris y llegarás a un almacén similar al anterior. Esta vez sólo tendrás que saltar de jaula en jaula para llegar hasta el **Govi** de esa sala.


Cuado poseas las Marcher Gads podrás seguir por la izquierda.


Esa puerta conduce a un Retractor. No olvides recogerlo.

Vuelve junto al tren en el que viniste (usa el osito para atajar) y avanza por la tubería metálica, pero asegúrate de haber recogido las **Toucher Gads**. Llegarás hasta una gran estancia con magma y un **Govi** al fondo. Avanza con cuidado por la tubería, agachándote cuando pasen las jaulas y te harás con él fácilmente. No te comas la cabeza intentando llegar hasta el otro **Govi** que hay en la jaula porque desde ahí no puedes llegar hasta él.

Ahora ve a por el **Retractor**. Regresa junto al tren y agárrate a la cornisa que hay junto al vagón rojo, en la pared. Avanza hacia la izquierda y sube al hueco para entrar por la puerta.

La sala a la que llegas tiene dos tuberías y agua en el fondo. Utiliza las tuberías para llegar a la parte de arriba. Desde la parte de los cuadros de mandos, salta al agua para llegar hasta el otro extremo de la estancia.


Los Retractor te permitirán llegar hasta los asesinos en serie. Hay tres repartidos por la Zona Muerta y ocultos en estas capillas.

Allí hay una puerta cerrada y dos mecanismos que la abren con la **Llave del Ingeniero**. Pero antes de atravesarla, avanza por la fina tubería que hay junto al mecanismo de la derecha. Tras bajar alguna escalera darás con una jaula con un **Govi**. Antes de saltar ansioso a por él, dispara para liberar al Alma Oscura de su interior. Vuelve a la puerta que has abierto antes con la Llave y avanza por el túnel.

Llegarás a una gran estancia con una especie de capilla al final. Salta al suelo desde donde estás, mata a todos los enemigos y entra en la capilla. Allí recogerás el **Retractor**.

ASILO: CUARTO DE JUEGOS

Desplázate hasta la **Cámara de La Profecía**. Pasa por la Coffin Gate, después salta del puente y pasa por la siguiente. Continúa por este camino que ya conoces hasta que llegues a la estancia que tiene una lago redondo de lava, un puente y dos Coffin Gates.

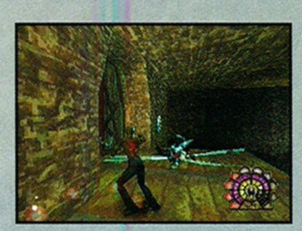
Entra por la que ya abriste y sigue hasta el puente colgante que te llevó a la zona de Jaulas. Esta vez no pases por el puente y encara la Coffin Gate de nivel 5 que hay cerca, la que está junto al charco de sangre. Tras ella hallarás una nueva pieza del **L'Eclipser: La Soleil**. Déjate caer por el agujero que hay delante y



llegarás hasta una estancia muy alta con una Coffin Gate junto a cuatro columnas de madera. Olvida la puerta y cruza el puente colgante.

La estancia a la que llegas tiene un gran foso de sangre debajo de ti y unos bloques de piedra en la superficie.

Arrójate al foso y bucea hacia la derecha hasta dar con la entrada a un túnel. Cuando salgas a la superficie y, tras

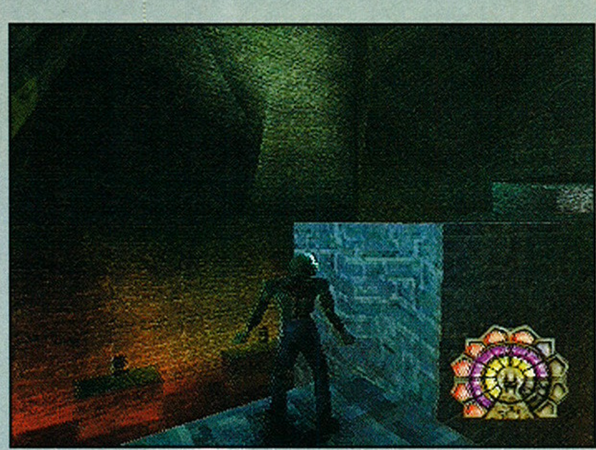


escalar algunos bloques, aparecerás donde antes pero a una altura mayor.

Salta al bloque de enfrente, mata a las criaturas y utiliza la **Llave del Ingeniero** en el mecanismo que hay al fondo.

Esto hará que se abra un nuevo pasadizo bajo el líquido rojo. Lánzate a él y bucea por el pasadizo esquivando peces y hélices hasta poder salir a la superficie. Ten mucho cuidado cuando salgas porque fuera hay un buen número de enemigos con rifles. Tras acabar con ellos anda hacia la pequeña rampa de más adelante. No bajes por la rampa larga y ve hacia la puerta gris de la izquierda.

Llegarás a una pasarela de madera, lugar en donde te harás con el correspondiente icono a esta zona en el inventario del osito de peluche.


Salta a ese bloque azul y ve hacia la cabina amarilla. Una vez activada se abrirá un pasadizo en el foso de sangre por el que has venido.

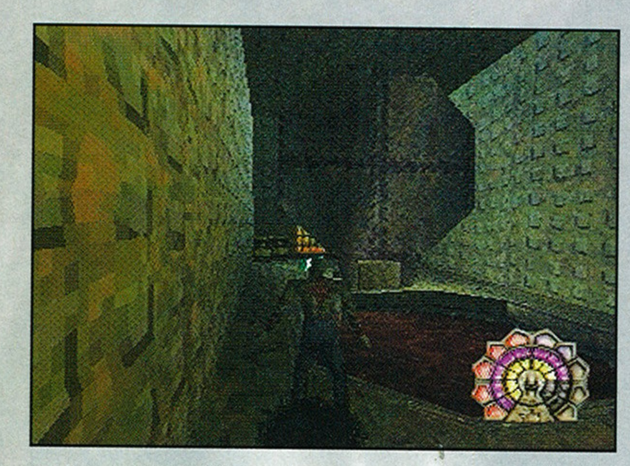
Lo primero es hacerse con el **Retractor**. Para ello continúa por la pasarela y cruza la puerta. En la bifurcación toma el pasillo hacia la izquierda. Sube por la pasarela de la sala siguiente (olvida de momento ese **Govi** que estás viendo) y entra en la puerta de la estrella de cinco puntas.

Accederás a una estancia parecida a la que guardaba el anterior Retractor. Ya sabes, entra en la capilla y recógelo. Usa el osito para volver a la pasarela de madera.

Tírate por el lado derecho (donde no hay sangre) y avanza hasta llegar a una sala enorme con varios enemigos y una pequeña rampa en una esquina del fondo que lleva hasta el primer **Govi** de la zona. Regresa a la pasarela de


Desde esta pasarela podrás adentrarte en varios caminos.


Los enemigos con escopetas abundan en esta zona.



madera y esta vez tírate por la izquierda. Sube al túnel de la hélice y sigue hasta llegar a una zona plagada de enemigos con escopetas. Acaba con ellos y recoge el **Govi**. Vuelve otra vez a la pasarela de madera y tírate otra vez por la izquierda.

En el fondo hay una cosa blanca que puedes destruir si disparas con la pistola. Bajo ella hay un otro túnel acuático (aunque no es agua precisamente).

Avanza con cuidado hasta que puedas salir a la superficie. Ándate con ojo porque hay un montón de enemigos. A tu izquierda hay una habitación amarilla y a tu derecha un pasillo. Ve por el pasillo acabanco con todo bicho viviente, y lograrás llegar a una sala con dos **Govi**s más. Tras cogerlos da media vuelta y entra en la habitación amarilla de antes.

Allí encontrarás uno de esos mecanismos en los que puedes utilizar la **Llave del Ingeniero**. Pues hazlo. Ahora se habrá abierto una salida en la piscina de sangre por la que has salido. Sumérgete y pasa por ella. Avanza y llegarás a una sala grande con una piscina de sangre, una rampa que asciende y una palanca (memoriza la localización porque más adelante volverás).

No toques la palanca y sube por la rampa para llegar a un pasillo con dos puertas en el lado derecho.

Entra por la segunda y utiliza la **Llave del Ingeniero** en la **cabina**. Salta a la sangre y sube a la tubería que queda al otro lado, en la superficie. Tras andar un poco aparecerás en un pasillo con varias puertas cerradas a la izquierda, una más al fondo y una palanca. La palanca abre esas puertas, pero dentro sólo hay enemigos y algunos items, tú mismo.

Continúa por la puerta del fondo. Estás en la parte alta de una enorme sala, con un cable, una palanca y otras dos puertas. Además hay un **Govi** al alcance de tu mano, no dudes en hacerte con él.

Mueve la palanca y entra por la puerta que hay junto ella. Avanza por el corredor hasta una **Alma Oscura** que no está contenida en un Govi, aunque eso da igual ¿no?

Vuelve junto a la palanca y entra por la puerta que hay junto al cable. Tras ella hallarás otra palanca que debes activar para soltar a una enorme bestia de su prisión. No te asustes todavía porque no lucharás con ella, de momento, claro.

Vuelve a la sala de la rampa (la que te hemos señalado un poco más arriba) y, al fondo, activa una **cabina** con la **Llave del Ingeniero**. Entra por la tubería de la piscina de esa sala. Tras un poco de buceo llegas a una habitación con una reja sobre tu cabeza.

Ve al final y sube hasta la reja.

Mata a los bichos de cuatro patas (por llamarlos de alguna forma) y entra por la puerta.

En la siguiente zona hay una rampa que sube y una puerta a la izquierda. Entra por esta última y hazte con otra **Alma Oscura** sin Govi.

Sal por donde has venido y sube la pasarela. Al final del pasillo hay una palanca que abre la puerta que hay junto a ella y que conduce a un **Govi** que habías visto antes y que ahora podrá ser tuyo.





Baja por esa pasarela si quieres un nuevo Govi. Así de fácil.



Otra capilla y, como siempre, otro Retractor en su interior.



Dispara a esa cosa esponjosa y descubrirás otro pasadizo.



No todas las palancas son útiles para ti. Algunas tan sólo te complicará la vida liberando a más enemigos de sus prisiones.

NUEVOS ARTEFACTOS VUDÚ (1)

• **Más energía.**
A estas alturas de juego deberías tener ya **100 Cadeaux** (si no es así, sigue estas instrucciones cuando los tengas). Usa el osito para llegar hasta el **Templo de la Vida**. Entra y utiliza el **Baton** en el altar que hay casi en la entrada. Serás llevado hasta una zona conocida, con varios pasillos.
Cada pasillo te conduce a una extraña máquina. Presiona el botón de acción junto a ellas y tendrás la oportunidad de canjear 100 Caceaux por una porción más de vida.

• **Conseguir el Enseigne.**
Si has recogido todos los **Govis** que te hemos señalado hasta el momento podrás hacerte con un nuevo artilugio: el Enseigne. Para ello ve al sitio donde recogiste el **Asson**, pasa por la puerta que hay junto al pequeño altar y llegarás a una Coffin Gate de nivel 6. Ábrela y recoge el Enseigne, uno de los artefactos vudú más útiles que hay. Si lo colocas en la mano con la que no llevas la pistola y pulsas el botón, crearás un escudo que detendrá casi todo lo que te lancen mientras que fríes a balazos al que ha osado atacarte.

• **Conseguir el Flambeau.**
Usa el osito hasta el **Templo de Fuego**. Ve a las dos cataratas de sangre y sumérgete en la piscina de sangre por la que llegaste hasta esta zona.



Cada vez que veas uno de estos altares, utilízalo usando el Baton. Algunos te permitirán llegar hasta Govis de otra forma inalcanzables.

Bucea hacia atrás hasta salir a la superficie. Salta al suelo y entra por el túnel de abajo. Llegarás hasta una Coffin Gate de nivel 5, ábrela y coge el Flambeau. Este artilugio podrás utilizarlo para abrir esas carpas que has estado viendo de vez en cuando en tu camino con una llama pintada.

Tras ellas suele haber algunos items, pero nada realmente importante. Practica con las que hay en las cercanías.



Todos esos pasillos llevan a una de esas máquinas que aceptan Cadeaux como si fueran monedas, pero has de tener cien de ellos.



El Enseigne será especialmente útil cuando te enfrentes a los asesinos y a los demás enemigos con armas de largo alcance.

TEMPLO DE LA PROFECÍA

Para llegar a esta nueva zona ve a la **Cámara de La Profecía**. Entra en la Coffin Gate, salta en el puente a la izquierda y entra por la que hay en esa zona. Sales a una estancia con un puente y dos Coffin Gates. Abre la de arriba, la de nivel 3 y recoge de paso **L´Eclipser: La Lune**.

Sal de ahí y entra por la Coffin Gate de abajo. Desciende por la pasarela y continúa hasta una piscina redonda de magma y dos Coffin Gates. Una ya la has abierto anteriormente así que continúa por ella hasta un charco de sangre con otra Coffin Gate. Pasa por ella (ya debería esta abierta) y accederás a una Coffin Gate de nivel 6 frente a cuatro columnas de madera. Ábrela y aparecerás en una enorme sala con magma, **un altar-Baton,** varias Coffin Gates sobre una plataforma y un puente colgante.

Cruza el puente, no hagas caso a una nueva Coffin Gate de nivel 7 y sigue hasta una plazoleta. Después de que el osito adquiera un nuevo destino, baja por las escaleras que hay delante y comenzará tu búsqueda de las **Marcher Gads**.

La primera de muchas salas que visitarás tiene una columna ancha en el medio y está habitada por las brujas azules (estarán incordiando a menudo en esta zona).

Sigue hasta la siguiente sala, observa la gran estatua que hay a tu izquierda. Salta al suelo y activa un interruptor que hay tras ella. Esto hará que se forme una catarata en la estatua por la que podrás subir fácilmente para recoger un **Govi** de su mano. Da media vuelta y regresa a la sala anterior, la de la columna. Sube por la catarata que ha aparecido en la entrada a esa sala y podrás hacerte con el segundo **Govi**. Vuelve a la sala de la estatua y continúa tu camino por la otra puerta.

Estás en una gigantesca cámara llena de lava. Para llegar hasta la puerta del final tienes que avanzar por las estrechas pasarelas de madera esquivando las bolas de fuego. Con cuidado y agachándote para evitar las bolas llegarás sin problemas.

En la siguiente estancia tendrás que agarrarte a un palo giratorio y dejarte caer en la plataforma de madera en el momento justo. Sal por la otra puerta y avanza saltando y esquivando la cuchilla giratoria. La siguiente sala contiene una estatua similar a la de antes. Activa el interruptor de esa sala para que aparezca un cable hasta la estatua. Agárrate a él y hazte con un nuevo **Govi** esquivando los disparos de las brujas.

Continúa tu camino hasta otra sala con magma. Esta sala tiene una estructura de madera a la izquierda y en su base hay un bloque al rojo que podrás retirar para continuar por un pasadizo.

Aparecerás en una cámara con una catarata, algunas brujas y un **Govi** a la izquierda. Sube a la catarata y desde ahí podrás llegar hasta el **Govi**. Sigue tu camino por el pasadizo que hay en la





Cuando tengas una cierta potencia de fuego podrás acabar con las brujas que te salgan al paso sin demasiado esfuerzo por tu parte.



Busca la forma de subir a las estatuas y recoge los Govis.



En esta cámara tendrás que demostrar tu habilidad.



misma pared que por el que llegaste. Sales a una estancia que tiene un gran martillo oscilante. Ni caso y sigue por la puerta que hay enfrente, a la que llegas sin tener que saltar.

La siguiente cámara tiene una rampa que asciende hasta un **Govi**. Antes de subir activa los dos interruptores que hay en la base y acaba con las brujas. Una vez tengas el **Govi** en tu poder sigue tu camino.

Ignora las plataformas que suben y bajan de la siguiente sala y continúa por la puerta que hay enfrente de ti.

Te encuentras en un pequeño laberinto de pasillos y con la compañía de las brujas azules. Explora un poco si quieres para abrir algunas estancias con el **Flambeau**.

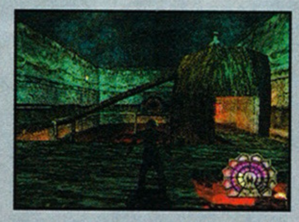
Para salir, sube por alguna pared y salta a la puerta que hay en lo alto. Justo delante de ti hay una especie de tienda de campaña, entra y tras saltar un foso de magma, llegarás hasta un mecanismo que te dará las ansiadas **Marcher Gads**.

En la misma cámara en donde te has hecho con las Marcher Gads hay dos puertas que no tienen un foso de ácido alrededor.

Tras una de ellas está la sala de las plataformas que suben y bajan de antes, y en una jaula hay un **Govi** que podrás coger con facilidad.

Tras la otra puerta hallarás la sala del palo giratorio que usaste antes. Activa el interruptor de la base de la columna que tiene el **Govi** y éste bajará hasta quedar a tu alcance. Usa el Osito para que te deje en la entrada del Templo.

Avanza hasta la primera cámara, la que tiene el pilar en el medio. Escala la catarata que hay sobre la entrada y entra por el pasadizo de la pared. Llegarás a una sala que tiene un pasillo y una de esas puertas que se abren solas cuando te acercas, entra por esta última. Deberías aparecer en un enorme corredor con una maza oscilante y algunas brujas.



Sube por la plataformas que tienes a los lados y utiliza el **altar-baton** que hay arriba. Recoge el **Govi** que hay en las cercanías del altar junto al que has aparecido y empuja un bloque de piedra que comunicará el sitio en donde estas con la entrada del templo.

Vuelve junto al martillo oscilante y sal por la otra puerta de ese corredor. En esta sala hay una estatua y dos interruptores, tras activarlos podrás recoger otro **Govi**.

Regresa a la primera cámara desde la entrada al templo. Escala el pilar central y, mirando a la entrada, salta al pasadizo de la izquierda. La sala a la que llegas tiene en su parte central un palo que es capaz de girar si pulsas el interruptor que hay en su base. Púlsalo dos veces y sube al palo para llegar hasta el interruptor



de arriba y activarlo. Salta al suelo y vuelve a pulsar dos veces el interruptor de la base. Ahora no tienes más que utilizar el palo para llegar hasta el **Govi** de esa sala.

Para aumentar tu colección de **Govis**, inicia el camino que te llevó hasta las Marcher Gads hasta encontrar la segunda estatua grande. Entra en la siguiente cámara, en la que anteriormente empujaste un bloque para seguir tu camino. Esta vez sube a la estructura que hay encima de ese bloque y salta desde ahí hasta la puerta de arriba.

Llegarás a una cámara llena de magma y una maza oscilante. A tu derecha hay un **Govi** en una jaula. Salta al magma y sube por la rampa hasta la pasarela de madera.

En uno de sus extremos hay un palo que hará que la jaula se abra si te enganchas de él. Ve corriendo hacia la jaula, porque sólo estará abierta un corto periodo de tiempo.

Regresa hasta la cámara de la maza oscilante y continúa por la siguiente puerta.

En la siguiente cámara, salta al magma y pulsa un interruptor que hay al fondo. Vuelve por al sitio por el que entraste y sube al cable para llegar hasta la otra puerta.

Llegarás a una sala con una pirámide y un **Govi** en lo alto. Para llegar a él ve a la izquierda de la pirámide y engánchate de un palo. Al bajar el palo aparecerán unos escalones en la superficie de la pirámide que te permitirán llegar hasta el **Govi**.



Ten cuidado al soltarte del palo para no caer en el magma.



Hasta que no tengas las Marcher Gads en tu poder no podrás recoger los Govis rodeados de magma como el de esa sala.

Antes de poder subir a ese cable, busca el interruptor que hace que aparezca. Ve con mucho cuidado hasta la puerta de enfrente.

NUEVOS GOVIS CON LAS MARCHER GADS


Ve hasta el final del gran eje y sube a él. Si no tienes cuidado al avanzar esquivando las cuchillas, tendrás que volver a empezar.

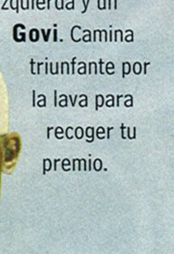

Aunque las cuchillas no quitan mucha vida, deberías evitarlas.


Avanza por el cable y suéltate cuando estés sobre el Govi.


Procura afinar tus saltos o tendrás que empezar de nuevo.

Con Las **Marcher Gads** en tu poder puedes recoger varios **Govis** más. Vamos a ello:

• Desde las cataratas.
Avanza desde las Puertas Oseas hasta llegar a la zona de las cataratas de sangre. Un poco más adelante llegarás a una estancia con un poco de magma a tu izquierda y un **Govi**. Camina triunfante por la lava para recoger tu premio.



• En el Templo de la vida.
Ve al Templo de la Vida. Junto al altar-Baton hay un pasadizo que se adentra en el magma. Explora estos pasadizos y encontrarás otros dos **Govis**.

• La Entrada del Asilo.
Ve a la entrada del Asilo y déjate caer por el lado derecho (mirando a la puerta). Avanza hasta la primera sala con magma. Al fondo hay un **Govi**. Continúa por la rampa cercana y, tomando el camino de la izquierda en la bifurcación, hallarás otro **Govi**. Ahora ve por la derecha hasta una habitación con dos salidas. Ve por la derecha y podrás coger un **Govi** que hay sobre unas cajas amarillas. Si tomas la salida de la izquierda puedes hacerte con un **Govi** más.

• Catedral al Dolor.
Ve a la Catedral al Dolor y regresa al sitio donde recogiste el primer **Govi** de la zona. Salta al magma y avanza esquivando las púas de un eje gigantesco. Continúa hasta dar con otro eje, sube a él desde unas cajas en el fondo de la sala y anda con cuidado esquivando las afiladas hojas. Después no tienes más que tomar el camino de la derecha hacia una habitación amarilla y coger el **Govi**.

• Templo de Fuego.
Ve al Templo de Fuego y avanza hasta la tercera cámara con magma. Salta a la lava y avanza por el pasadizo de la izquierda hasta llegar a una habitación con una rampa que asciende. Sube por ella y a medio camino salta hasta un hueco en la pared, activa el interruptor y sigue por la rampa. No te pares a despachar a las brujas y entra por otro hueco en lo alto. Retira el bloque ardiente y recoge el **Govi**. Si pasas por el pasadizo de la derecha en la tercera sala con magma llegarás hasta otra rampa. En la cima te espera otro **Govi**.

• Asilo: Jaulas.
Dirígete hacia Asilo: Jaulas. Tírate al magma que hay delante del tren y avanza por el pasillo hasta que tengas una puerta de frente y una habitación a la izquierda. Ignora la habitación y pasa por la puerta. Más adelante darás con otras dos puertas, debes continuar por la que está de frente. Llegarás hasta una especie de almacén con cajas y tuberías. Sube por las cajas rojas del fondo hasta el cable y avanza hasta el **Govi** para cogerlo. Justo desde ese punto salta a la tubería curvada hacia arriba. Desde ahí puedes llegar a la pared de enfrente. Mira a tu izquierda y verás un **Govi** dentro de una jaula. Para llegar hasta él engánchate al filo que hay en la pared en donde estás y desplázate hasta llegar a la altura de la jaula, ahora no tienes más que saltar hacia atrás y será tuyo.

Para obtener un **Govi** más entra por el pasadizo que hay en la pared desde la que te has enganchado al filo. Un jugoso **Govi** te espera en una jaula. Antes de irte de esta zona sube a las cajas que te permitieron engancharte al cable. Entra por el pasadizo de esa pared y llegarás a una estancia con unas plataformas que suben y bajan. Saltito a saltito ve hacia la derecha y sube las escaleras. Activa la palanca del fondo y una jaula empezará a moverse. Ahora mira por la barandilla hacia abajo y verás otro **Govi**, no dudes en saltar hasta él. Vuelve junto a la palanca y engánchate al cable para avanzar detrás de la jaula hasta estar sobre el montón de cajas donde aguarda otro **Govi**.

• Asilo: Sala de Juegos.
Utiliza el osito para llegar hasta aquí. Da media vuelta desde esa posición y entra por la puerta hacia una pequeña habitación amarilla. Sal por la otra puerta y baja por la pasarela hasta el fondo de la estancia. Entra por la puerta que verás y continúa por el pasillo. Cuando dobles la esquina a la derecha avanza para pasar por la puerta del fondo. Activa la palanca y pasa por la puerta que hay junto a ella. A tu derecha hay un túnel sobre un pozo de magma por el que debes entrar. Cuando puedas elegir, ve a la izquierda para hacerte con un **Govi**. Ahora ve a la derecha y enfréntate al monstruo que liberaste anteriormente. Al morir dejará una **Alma Oscura** que no rechazarás.




Mueve la palanca de la izquierda y se abrirá la puerta metálica.


Sube al túnel y te enfrentarás a la criatura que liberaste antes.

NUEVOS ARTEFACTOS VUDÚ (2)


Utiliza el Marteau y podrás ver un bonito juego de luces.


Con tus poderes, acabar con los perros será pan comido.


Tendrás que buscar una forma de entrar en esa caseta blanca.


El camino que encontrarás será exactamente el mismo que cuando estuviste en esta zona al principio de tu aventura, palabra.

Este es un buen momento para hacerte con otro artefacto vudú: el **Marteau**. Utiliza el osito para ir al **Templo de la Profecía**, da media vuelta y avanza hasta dar con una Coffin Gate de nivel 7. Ábrela y recoge el **Marteau**.

Con este artilugio puedes abrir todas las puertas de tres tablas horizontales que has ido viendo. Para ello, acércate a los tres tambores de las cercanías de la puerta y golpéalos con el **Marteau**. Tras estas puertas hay **calaveras** y **Cadeaux**.

Para avanzar necesitarás completar el **L'Eclipser Knife**. Para formarlo necesitas tres items: **Soleil**, **Lune** y **Lame**. Los dos primeros ya deberías tenerlos, así que vamos a por el tercero.

Usando el osito de peluche ve a la cámara donde recogiste **La Profecía**. Entra en la Coffin Gate y ya en el puente salta a la izquierda para entrar por otra. Continúa hasta que veas dos Coffin Gates más, una arriba y otra abajo. Junto a esta última hay un **altar-baton**, utilízalo y serás llevado a la entrada del Templo de La Profecía.

Sin pasar por el puente colgante, busca un camino en la pared que te llevará hasta una Coffin Gate de nivel 7. Detrás está La **Lame**. Ahora debes ir a Louisiana y hablar con Nettie.

Tras una dolorosa "intervención quirúrgica" serás capaz de deambular por el mundo de los vivos siendo Shadowman y podrás recoger los **Govis** de esta zona.

En la sala central de la iglesia hay dos. Sal fuera y utiliza el **altar-baton** que hay en las cercanías y podrás hacerte con otro más. De camino a la iglesia partiendo desde el principio del nivel podrás recoger alguno más.

Cerca del puente de madera hay un túnel que conduce hasta un **Govi**.

Un poco más adelante hay una barca varada. Dispara a las tablas de madera de su costado y avanza por el corredor hasta ver otro **Govi**.

Ve detrás de la iglesia y entra en la caseta disparando al candado de la puerta. Sumérgete en el agua y cuando te veas con dos caminos, toma el derecho. Saldrás a la superficie y verás dos casetas anegadas por el agua, ve a la de la derecha y coge el **Govi** de su interior.

Vuelve al agua y ahora ve de frente en la bifurcación de antes. Tras andar un poco podrás engancharte a un cable y avanzar para recoger otro **Govi** con facilidad.

ASILO: LAVADUCTOS

Empieza en el **Templo de la Profecía** y da media vuelta. Cruza el puente que te trajo hasta aquí hasta la cámara de magma. Sube a la pasarela de arriba y entra por la Coffin Gate de nivel 7. Salta sobre algunas plataformas hasta que un canal lleno de magma.

Avanza por él a la izquierda y entra en un corredor. Al final hay una enorme estancia con lava y plataformas móviles en la pared. Salta al magma y pasa por el túnel de la derecha, al final verás una abertura en la pared por la que podrás subir y coger un **Govi**.

Ten cuidado con el ácido, ya que todavía no eres inmune. Una vez que tengas las Nager Gads podrás bucear en él como si fuera agua.

Cerca hay una palanca que abre una puerta a la sala contigua. Pasa por ella y sube las escaleras para entrar por la puerta azul. Avanza y aparecerás en una sala con un lago de ácido y un extraño artefacto en él. Te recordamos que aunque el ácido parezca lava, no lo es y por tanto no eres inmune, de momento.

En este punto recibirás el icono de esta zona para que lo "utilice" el osito. Baja por las escaleras y mueve la palanca para que se active el mecanismo del ácido. Ahora baja por las escaleras con rejas que hay en el ácido y avanza hasta llegar a una sala con cajas. Sube a ellas para coger un **Govi**.

Avanza por la otra puerta hasta salir a una sala con la pared inclinada y llena de escalones. Sube por ellos hasta un eje horizontal con cuchillas. Sube a él y avanza hasta la pared de la sala. Gira a la derecha hasta llegar a un almacén con cajas amontonadas.


Sube poco a poco por esos escalones. No es tan difícil.


No todas las puertas cerradas pueden abrirse con las cabinas.

Salta pegado a la pared de la izquierda para aterrizar en uno de esos montones. No debería ser problema para ti llegar hasta el **Govi** de esa estancia.

Da media vuelta y ve a la sala de las plataformas móviles. Entra por el corredor de la izquierda y ve hasta el final para recoger el **Govi**. Da media vuelta y en el túnel con magma verás junto la pared un panel de control. Usa la **Llave del Ingeniero** y se abrirán dos pasadizos. Entra por el que está enfrente del panel. Sigue por el túnel hasta llegar a otro **Govi**.

Ahora ve a por el **Govi** que está en un lado del lago de ácido. Para llegar no tienes más que saltar sobre una de las pasarelas giratorias de ese mecanismo y dejarla cuando llegues a su altura.

TEMPLO DE SANGRE

Ve a la Coffin Gate por la que llegaste a los Lavaductos. Cerca de ella hay otra, pero de nivel 8. Pasa por ella y cruza el puente colgante.

Estás en una enorme caverna. Ve al fondo y activa los dos interruptores que allí hay. Esto hará que dos estatuas bajen descubriendo dos salidas, aunque también aparecerán dos brujas.

Sube hasta las salidas y entra por la de la derecha. Saldrás del pasadizo a una zona abierta con un enorme lago de ácido. Este es el punto al que serás traído cuando uses el osito.

Lo primero es hacerse con las **Nager Gads**. Baja hasta el lago y activa los dos interruptores de las paredes para que bajen dos estatuas. Ahora sube por los escalones por los que has bajado y agárrate a un filo en la pared de la derecha (mirando al lago). Desplázate hacia la izquierda y sube al hueco.



Engánchate a la cornisa de la pared para llegar a la puerta.

Avanza por el pasillo y llegarás a una cámara con ácido y una columna que sube y baja. Monta en ella y cuando estés en lo alto salta a las plataformas de la derecha. Avanza por ellas hasta el final, ignorando el pasillo de la pared. Desde ahí, salta para caer justo entre las dos estatuas que se mueven abajo.

Pasa al bloque de piedra de enfrente y activa el interruptor. Ahora tienes que saltar un poco más para llegar hasta la puerta del fondo.



Si te tocan esas cuchillas caerás irremediablemente al ácido.

En la siguiente cámara, engánchate a la pared de la derecha y avanza con cuidado esquivando las cuchillas. Tras alcanzar la puerta del final saldrás a un pasillo. No entres por la puerta de la izquierda y sigue hasta el fondo. Allí hay un interruptor que una vez pulsado hará que un cable atraviese toda la sala.

Ahora sí, pasa por la puerta de antes y súbete al cable. Con mucho cuidado tendrás que llegar hasta la puerta de enfrente.

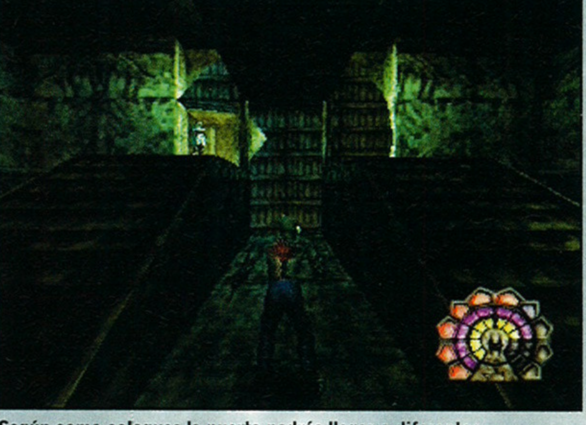
En la siguiente cámara no hay ácido pero sí magma. Salta a la lava y avanza hasta el **Govi**. Da media vuelta y sigue por el magma hasta salir a un enorme lago de ácido. Hay varios interruptores en ese lago a los que tendrás que llegar esquivando los proyectiles de las brujas.



Cuado tengas las Nager Gads podrás avanzar más rápidamente y evitar las cuerdas y las plataformas. Ventajas de la invulnerabilidad.



Ese tipo de interruptores sirven para que aparezcan los cables.



Según como coloques la puerta podrás llegar a diferentes habitaciones. Hazlo en el orden correcto y un Govi será tuyo.

Una vez estén todos los interruptores pulsados, ve al artefacto que ha ido bajando poco a poco. Ahora ya posees las Nager Gads y eso es lo que explica que sigas vivo después de caer al ácido. Desde donde estás, puedes alcanzar el **Govi** que está dentro de la jaula con que sólo te molestes en bucear un poco.

Usa el osito y, justo desde el punto en el que te deja, ve a la pared de la izquierda para engancharte en un filo. Desplázate hasta poder subir al hueco.

Aparecerás en una sala que tiene un interruptor y una rueda de madera. Al pulsar el interruptor la rueda girará un poco para que puedas acceder a uno de las cuatro posibles salidas.

Primero coloca la rueda para pasar por la salida de la derecha y pasa por ella para pulsar otro interruptor. Vuelve a girar la rueda para acceder a la salida de la izquierda.

Pasa por ella y empuja un bloque gris que te impedirá pasar por la salida de abajo que es lo que tienes que hacer ahora.

Sube por la catarata y hazte con el **Govi**. Sal de esa sala por el pasillo que hay en la pared y activa otro interruptor para que aparezca un cable.

Continúa esquivando las cuchillas hasta llegar a una cámara con ácido y dos **Govis** que puedes recoger sin dificultades.

Para coger un **Govi** más de esta zona, ve hasta la segunda cámara con ácido por la que pasaste cuando te dirigías a por las Nager Gads. Tírate al ácido y bucea hacia la izquierda hasta salir a la superficie desde otra sala. Sube los escalones esquivando las cuchillas y recoge este nuevo **Govi**.

NUEVOS GOVIS CON LAS NAGER GADS

Con las Nager Gads puedes coger más **Govis**.

• Templo de la vida.
Busca por los pasadizos de magma un pequeño charco de ácido. Bucea hacia el **Govi** de más adelante. Después sal del lago por el otro lado y retira el bloque al rojo para coger otro.

• Los Lavaductos.
Ve a los Lavaductos y tírate al lago de ácido. Busca un túnel que lleva directamente a un **Govi**. Vuelve al lago y bucea hasta encontrar otro pasadizo. Tras activar la **cabina** podrá pasar por una mampara en la habitación contigua. Avanza hasta llegar a un almacén lleno de cajas. Salta de montón en montón hasta alcanzar la barandilla de arriba. Entra en el túnel marrón y recoge el **Govi**. Ahora vuelve al lago de ácido. En uno de los pasadizos por los que has pasado hay otro túnel que lleva hasta un



Al utilizar la Llave del Ingeniero en esa cabina harás que se abra la mampara de encima tuyo.



En esta ocasión no saltes y déjate caer al foso de ácido para explorar nuevas zonas.

lago idéntico al de antes. Entra por el pasadizo que tiene y podrás recoger otro **Govi**.

• Templo de Fuego.
Avanza hasta la segunda cámara, una pequeña estancia con un par de saltos y ácido en el fondo. Salta al ácido y entra por el túnel de la izquierda. Saldrás a una gran sala con unos martillos y un interruptor a la izquierda. Salta hasta él y actívalo. Tienes que llegar al cable y saltar a una cornisa. Sal de la estancia y llegarás a un pequeño laberinto. Sin mucho problema darás con un interruptor. Alcanza el cable y acaba con las brujas para salir. Sube por el túnel hasta el **Govi**. Vuelve al foso de ácido y entra por el pasadizo de la derecha. Tras avanzar un poco encontrarás un **altar-baton**. Úsalo y serás llevado a una plataforma desde la que coger el **Govi** que hay enfrente de ti.


Gracias a ese altar-baton podrás hacerte con otro Alma Oscura.




Para llegar a los dos Govis que hay en la entrada del Templo de Fuego necesitarás las Nager Gads. Pero no son los únicos.

ARTEFACTOS VUDÚ (3)


Pulsa el interruptor del fondo y la maza hará el resto del trabajo


Cuando tengas las Calabash de esta zona, podrás volar todas esas baldosas azules de ahí abajo, aunque no todas llevan a un Govi.


Procura retirarte a una zona segura cada vez que utilices estas pequeñas bombas si no quieres quedar un poco más muerto todavía.

Ahora ya debes tener los suficientes **Govis** como para hacerte con las **Calabash**.

Ve al Templo de Sangre usando el peluche. Desde ahí engánchate en el filo de la pared de la derecha. Sube y avanza hasta llegar a una cámara llena de ácido. Móntate en la columna que sube y baja para llegar hasta las plataformas de la derecha, en lo alto. Entra por la puerta que hay en la pared un poco más adelante y activa el interruptor que verás enseguida. Baja y pasa por el hueco que ha abierto la maza para llegar hasta otra sala con un segundo interruptor. Una vez activado, vuelve junto al primero y entra en la sala del segundo desde arriba, por el hueco que ha dejado la estatua. Entra por el túnel azulado y llegarás hasta una Coffin Gate de nivel 9 que guarda en su interior las **Calabash**. Practica con la baldosa gris que tienes al lado.

Para hacerte con un **Govi** más de esta zona, ve a la sala donde activaste el segundo interruptor hace un rato. Allí hay varias baldosas grises que puedes destrozar con las **Calabash**. Recoge todos los items y el **Govi**. Ahora usa el peluche para que te deje en el lago de ácido.

Ve por las plataformas hacia la izquierda para entrar por una puerta un poco escondida. Avanza esquivando la cuchilla y aparecerás en una estancia con una jaula en el medio.

Súbete a la jaula y utiliza una **Calabash** en la baldosa gris. Con la jaula abierta no tendrás problemas para hacerte con el **Govi** de su interior.

Con las **Calabash** puedes recoger algunos **Govis** más:

Ve a **Lousiana** y sal de la iglesia. Súbete a una estructura de cemento pintada con unos símbolos. Usa un Calabash y descubrirás un nuevo **Govi**.

Ve al **Templo de Fuego** y usa una Calabash en la primera sala por la que pasas, en una baldosa pintada. Un largo túnel te conducirá hasta un **Govi**.

Dirígete al **Templo de la Profecía** y baja por las escaleras hasta la primera estancia. Allí hay una baldosa gris que puedes volar con una Calabash. Salta al agujero y recoge tu premio.


Utiliza una Calabash y disfruta de tu premio: un nuevo Govi.



ASILO: CIUDAD SUBTERRÁNEA

Usa el osito para aparecer en el **Templo de la Profecía**. Da media vuelta y avanza por donde llegaste hasta la cámara con magma. Sube a la plataforma de madera y entra por la Coffin Gate de nivel 9. Avanza recto hasta que salga el símbolo del oso de peluche.

Desde esa posición gira a la izquierda y pasa por un estrecho camino hasta una zona abierta. Busca otro camino y llegarás a una zona semejante a la anterior pero con una cuerda de pared a pared. Sube a ella y ve a la torre. Cruza la pasarela de madera para llagar a la torre de enfrente.

Ignora la puerta que hay cerca y salta hasta la torre de al lado. Al pasar por una puerta llegarás a una sala amarilla con una **cabina**. Usa la **Llave del Ingeniero** y sal de ahí por la otra puerta para llegar hasta otra **cabina**. Repite el proceso y sal por la puerta de al lado.

Cuando estés en el exterior, pasa a la torre de enfrente por la pasarela, y desde ahí a la de la derecha. Continúa y empieza a subir cajas a tu izquierda hasta entrar en un túnel que lleva hasta una gran estancia con un monstruo enjaulado. Suéltalo, mátalo y recoge el **Alma Oscura** que deja.

Usa el osito para que te deje al principio de la zona y sube a la caseta que hay junto a la tubería. De ahí salta a unas rocas que hay a tu derecha. Pasa a la tubería y de ahí a la torre. Sigue hasta que legues a una cámara con una **cabina** en el fondo, al bajar unas escaleras. Actívala y unas aspas se pondrán a moverse en lo alto.

Sube a ellas ayudándote de las máquinas amarillas que hay junto a la escalera y entra en un túnel. Llegarás a una sala parecida pero con las aspas quietas. Sube a ellas y busca la entrada a otro túnel.

Pasando por una pequeña habitación amarilla llegarás hasta una sala con una vidriera. Baja las escaleras y pasa por el pasillo para hacerte con el **Govi**.

Ahora deberás recoger el **Retractor**. Ve a la segunda sala donde viste las aspas, las que estaban quietas. Salta hasta el fondo, activa la **cabina** y comenzarán a moverse. Sube a las aspas más bajas y entra en un túnel.

Al final hay cos salidas. Ve por la que da a una sala amarilla. Cuando salgas a un pasillo gira a la izquierda y llegarás a la típica capilla en las que se guardan los **Retractor**.

Para recoger el tercer **Govi,** ve a la sala amarilla a la que ya se ha hecho referencia en la búsqueda del Retractor.

Al salir al pasillo, avanza hacia la derecha. Darás con una **cabina** que al activarla detiene unas cuchillas de la sala contigua. Salta por el hueco que dejan esas cuchillas y el **Govi** será tuyo.


No te quedes mirando la bonita cristalera si no quieres que te cosan a balazos. Cuando la zona esté libre de enemigos podrás hacerlo.

Utiliza la antorcha si no ves bien en las zonas oscuras. De esta forma te será más fácil ver los cables a los que tendrás que engancharte.


Busca las cabinas que abren las puertas azules para continuar.


Usa las cajas y demás objetos para subir a zonas altas.


Pon las aspas en movimiento usando la cabina de enfrente.

AVERY MARX

Ve a la **Catedral al Dolor** y entra por el pasillo con un símbolo marrón encima. Tras colocar el **Retractor** en el torso humano podrás llegar a **Queens**. Empezarás en la casa de Avery.

Avanza por los pasillo hasta que llegues a una gran sala con un ascensor en el medio. Allí se presentará Avery pero se irá enseguida. Ahora tu misión es encontrar el generador para que el ascensor vuelve a funcionar.

Dar con él no es fácil ya que hay muchos pasillo y muy parecidos, pero tampoco te costará demasiado. En tu búsqueda darás con una **linterna** muy útil para iluminar los oscuros pasillos.

Cuando enciendas el generador sube al ascensor y avanza hasta que llegues a unos pasillos de madera. Podrás recoger el **Accumulator** un poco más adelante. Continúa hasta que des con una pequeña cascada de sangre, sube por ella hasta el ático donde te espera Avery.


Usa los Retractor en los torsos humanos y se abrirá un portal.

Utiliza, sin cortarte, tu pistola y acabarás con él en un periquete. Recoge el **Alma Oscura** y el **prisma**. Éste último lo tendrás que utilizar en un portal que hay cerca del lugar donde abatiste a Avery.


No confundas los signos que cada asesino tiene asignado para no perder el tiempo inútilmente e ir a por los que están todavía vivos.

Tras cruzarlo aparecerás en al Asilo, en la zona de los motores. Sube por la rampa de la derecha y activa la palanca que allí hay.

Sigue subiendo hasta que veas un cable al que te podrás enganchar. Avanza hasta las compuertas que has abierto y sigue por la de la derecha.

Salta al suelo en la siguiente sala y entra en la caseta para soltar a las dos criaturas de sus jaulas. Usa el **Enseigne** para sobrevivir y acaba con ellas. Recoge las dos **Almas Oscuras** que han soltado al morir y sigue tu camino.

Aparecerás en una sala amarilla, continúa hasta una zona con rejas y entra por un túnel marrón.

Al final llegarás a una pequeña sala amarilla con tres tubos montados sobre tres orificios para la **Llave del Ingeniero**. Úsala hasta que los tubos queden llenos de líquido morado de la siguiente forma:


Por el camino encontrarás este altar con un Acumulador.

El primero, empezando a contar por la izquierda, debe quedar lleno hasta el tercer anillo dorado. El segundo tubo hasta la primera anilla, y el último hasta la segunda.


Cada vez que acabes con uno de los asesinos aparecerá uno de estos prismas. Busca la puerta dimensional que hay cerca y utilízalo en ella

JACK EL DESTRIPADOR







Ve a la **Catedral al Dolor** y entra por el segundo pasillo de la pared de la izquierda. Usa el **Retractor** y llegarás a Londres. Coge el Diario de Jack de encima de la mesa y baja hasta las alcantarillas.

Ve a la izquierda y, en la siguiente esquina, a la derecha para entrar por un pasadizo. Saldrás una sala con agua, sumérgete y bucea hasta la superficie esquivando una hélice. Monta en el ascensor y al salir ve a la izquierda hasta otra sala con agua.

Para que las tres hélices no te den, ve pegado a la izquierda para llegar hasta la salida de enfrente. Tras bucear un poco más darás con **Jack**.

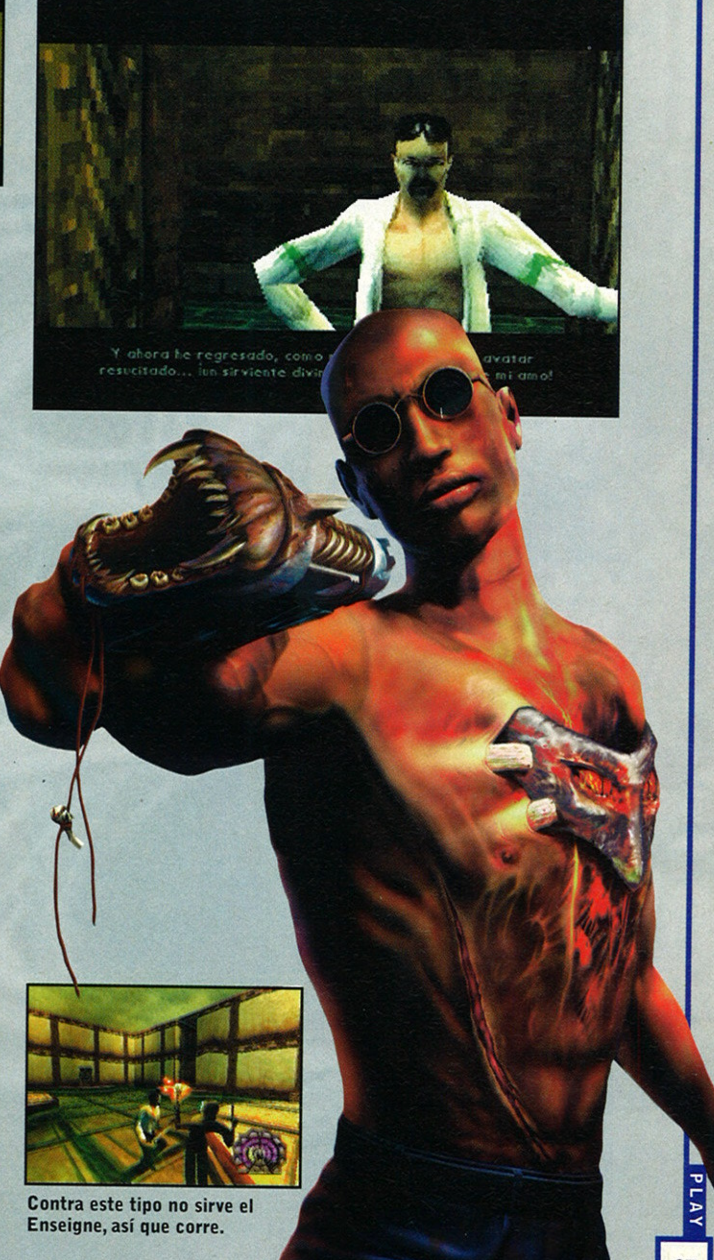
Contra él no te sirve el Enseigne así que ten cuidado con su espada. Tras unos disparos con tu pistola podrás recoger su **Alma Oscura** y el **prisma**. Busca en las cercanías un portal donde utilizar el prisma y llegar hasta el Asilo.

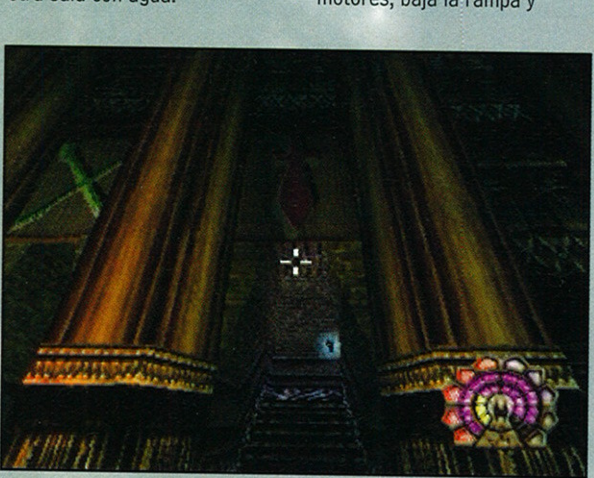
Una vez en la zona de motores, baja la rampa y activa la palanca de la izquierda.

Vuelve a la rampa y entra por el túnel que has abierto para llegar hasta una jaula. Nada más aterrizar en ella mira a tu derecha y monta en la tubería para llegar al otro túnel. Salta al suelo en la siguiente sala y acaba el monstruo para hacerte con otro **Alma Oscura**.

Sigue y te encontrarás con otras dos criaturas. En la estancia donde encontrarás al tercer monstruo, sube por unas pasarelas hasta una salida en lo alto.

Avanza más y llegarás a la sala amarilla de los tubos. Esta vez tienes que llenar el primer tubo un tramo, el segundo 2, y el tercero 4 tramos.




Cuando pases por este pasillo te enfrentarás al arquitecto que diseñó el Asilo, Jack 2. Dale su merecido por hacer algo tan horripilante.


Busca a Jack en las alcantarillas de la ciudad de Londres.

Contra este tipo no sirve el Enseigne, así que corre.

MARCO ROBERTO CRUZ

Regresa a la **Catedral al Dolor** y pasa por el pasillo que tiene un símbolo azul en la entrada. Para llegar hasta este asesino no necesitarás ningún Retracto: el portal está abierto.

Al aparecer en la prisión de Texas, avanza un poco y enseguida conocerás al impresentable de **Marco**.

Utiliza el **Enseigne** para cubrirte sus disparos y cósele a balazos con la pistola. También puedes cubrirte con las cajas y objetos que veas.

Cuando acabes con él no dejará ningún prisma aunque sí su **Alma Oscura**.

Tras este símbolo se esconde el más hortera de los asesinos.



No te quedes mirando su indumentaria y esquiva las balas



El escudo es realmente útil contra Marco y sus pistolas.

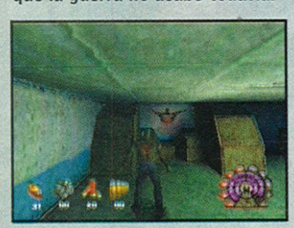


Marco se encuentra en una prisión en Texas. Tu visita no le sentará demasiado bien y abrirá fuego sobre ti a lo bestia. Afina tu puntería.

MILTON T. PIKE



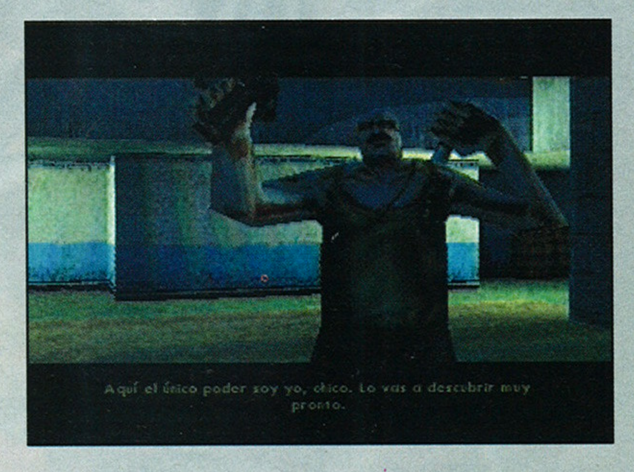
Este pasillo lleva hasta un loco veterano del Vietnam que cree que la guerra no acabó todavía.



Ese es el portal que te llevará hasta Milton, aunque esta vez no necesitas un Retractor.

Ve a la **Catedral al Dolor** y entra en el pasadizo con una cruz dibujada encima. Al igual que con Marco, no necesitarás ningún Retractor.

Llegarás a la prisión de nuevo y conocerás a este veterano de Vietnam. **Milton** tiene una forma de atacarte un poco más contundente, ya que emplea un lanzagranadas además de la típica ametralladora.



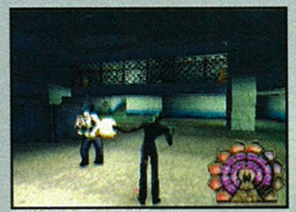
Procura llevar energía para el **Enseigne** porque sin este artefacto es muy difícil defenderte de sus disparos.

Quítate de su línea de tiro utilizando los objetos del patio y recoge munición y energía disparando a las cajas marrones.

Con unos "pocos" impactos será historia. Recoge su **Alma Oscura** y regresa a la **Catedral al Dolor**.



El fanfarrón de Milton no sabe todavía contra quien se enfrenta. Explícaselo tú.



Lo peor de Milton es que utiliza un lanzagranadas bastante dañino, además de su metralleta.

BÚSQUEDA DE LA TARJETA DE ACCESO



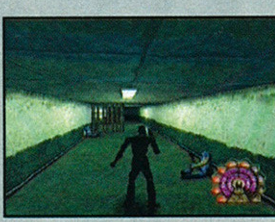
Para hacerte con la tarjeta que hay en la prisión, utiliza el portal del Dr. Batrachian. El portal te llevará hasta la prisión de Texas.

Ve a **Catedral al Dolor** y sube por la escalera central. Acércate al busto al torso humano y usa el **Retractor**.

Serás llevado a la prisión de Texas para hacerte con la **tarjeta de acceso**. Cuidado con los prisioneros, no te fíes y acaba con ellos.

Empezarás en una sala amplia con una sola salida. Continúa hasta que llegues a otra similar, entra por el pasillo que hay en la pared por donde llegaste y entra por el agujero.

Avanza por el patio hasta la única puerta abierta. Recoge la tarjeta y utilízala en la consola.



Los policías y los prisioneros han sido masacrados sin piedad.



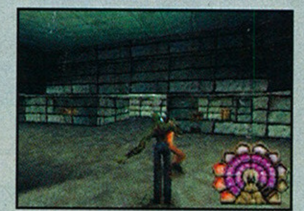
Alguno de los pasillos está bastante escondido. Busca bien.



Utiliza la tarjeta en todas las consolas que veas en las celdas.

DR. VICTOR KARL BATRACHIAN


El Dr. es el peor de todos con diferencia, te lo aseguramos.


Corre alrededor suyo para esquivar sus fuertes patadas.


Al morir dejará tras él su Alma Oscura, una de las últimas.


Para llegar hasta este asesino de masas tendrás que dar más de una vuelta por los caóticos pasillos y celdas de la prisión de Texas.

Vuelve a la prisión y, en la segunda sala amplia que veas, entra en uno de los pasillos que antes estaban cerrados con una reja.
Llegarás hasta un patio al aire libre donde encontrarás un helicóptero. Lo malo es que te disparará nada más verte.

Sigue por los distintos pasillos, utilizando la **tarjeta de acceso** en todas las cosolas que veas, para despejar el camino. Mientras lo haces podrás recoger alguna ametralladora, munición y los **Acumuladores**.

Tras dar más de una vuelta encontrarás a Victor en la sala de la silla eléctrica. El tipo es capaz de aguantar una cantidad de daño sorprendente, así que equípate con la pistola y alguna ametralladora y no pares de disparar hasta que caiga a tus pies. Recoge el **prisma** y el **Alma Oscura**.

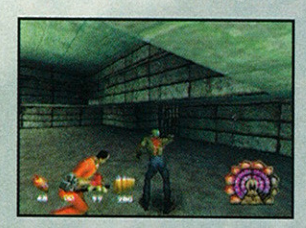
Cerca tienes la puerta que te llevará al Asilo. Cuando llegues allí, ve a izquierda y derecha para activar dos **cabinas**. Ahora pasa por la puerta central hasta llegar a un túnel. Te encontrarás en una habitación con un montón de monstruos. Acaba con ellos y recoge todas las **Almas Oscuras**.

Activa la **cabina** que hay en un rincón y sube a las jaulas para llegar hasta la puerta que has abierto.

Al salir del túnel verás un gran eje con cuchillas. Sube a él y avanza hacia la izquierda ignorando todos los túneles que veas en la pared.

Activa una nueva **cabina** más adelante y enfréntate a otra bestia. Mueve una palanca de la caseta y súbete a la jaula gigante. Tendrás que matar a un monstruo más antes de llegar a la sala de los tubos.

Esta vez, la combinación que debes realizar es la siguiente: llena el primero de los tubo hasta la segunda anilla, el segundo tubo hasta la anilla número 4, y el tercero hasta la anilla 5.





LEGIÓN

Antes de enfrentarte a Legión debes parar el último pistón del motor del Asilo. Para ello ve a **Jaulas** y sube al vagón rojo. Cuando se pare, sal y sube la rampa. Avanza hasta que des con el motor. Sigue por la rampa hacia la puerta de la izquierda y aparecerás en una estancia oscura con una cuerda.

Antes de engancharte a ella, salta al suelo y acaba con los enemigos que haya, para que no te derriben cuando estés en el cable.

Una vez llegues al otro lado de la sala, tan sólo tendrás que avanzar sala a sala hasta llegar a la de los tubos. Llénalos todos hasta arriba y habrás apagado el motor.

Antes de entrar de lleno en el enfrentamiento y si tienes los cinco **Acumuladores** (tres en la prisión de Texas, uno en Queens, y otro en Londres) deberás conseguir el **Violator**. Lo encontrarás en la sala de Juegos.

Ya bien armado, avanza atravesando los pistones y verás a tu hermano. Síguele hasta que des con Legión.

Acabar con la encarnación humana de este tipo no es demasiado difícil, tan sólo dispara la escopeta y la pistola a la vez mientras das vueltas alrededor suyo.


La segunda encarnación de Legión es más resistente.

Cuando cambie a su forma verdadera, la cosa empeorará. Ayúdate con el Enseigne y utiliza el Violator y la pistola para mandarlo de vuelta al Infierno a donde pertenece.


Las claves para detener el motor del Asilo vienen escritas en el diario que encontraste en la guarida de Jack el Destripador, en Londres.


Una vez que se paren todos los pistones llegarás hasta Legión.


No malgastes el Enseigne en la primera versión de Legión.



SHAOLIN

Sólo regular, pequeño "saltamontes"

Bajo la atractiva proposición de combinar la lucha y el rol, THQ por fin ha dado los últimos retoques a *Shaolin*, juego que curiosamente sólo se pondrá a la venta en Europa, ya que en EE.UU ha sido cancelado en el último momento.

Shaolin presenta dos modos de juego, cada uno de ellos innovador en distintos aspectos. El más tradicional de los dos es un beat´em up puro y duro, que sería idéntico a cualquier otro juego de lucha si no fuera por la posibilidad de pelear contra ocho personajes simultáneamente. No obstante, en estos multitudinarios combates, los personajes son sólo bloques poligonales, sin texturas ni formas que los distingan unos de otros. A pesar de esto es, sin duda, lo más divertido de *Shaolin*.

El segundo modo de juego nos permite escoger entre dos personajes y seis artes marciales distintas para adentrarnos en una "aventurilla", con algunas pinceladas de rol, bastante larga. En este modo, el personaje que controlamos comienza siendo un adolescente inexperto que debe pelear para aprender nuevas técnicas de lucha y conseguir una serie de puntos de experiencia, ataque y defensa que le llevarán a convertirse en un consagrado maestro de su arte marcial. Sobra decir que en este modo podemos visitar tiendas donde comprar comida o posadas donde reposar después de un duro día de peleas.

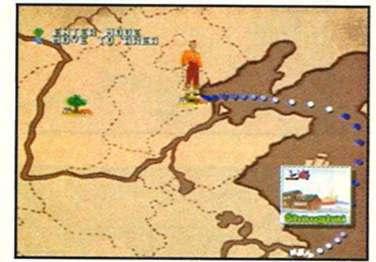
Por desgracia, esta brillante proposición tiene un par de "cosillas" que no nos acaban de convencer. Por un lado, los que tengáis problemas con el inglés podéis pasar por algún apriето en el modo "aventurero". En segundo lugar, y quizás más importante, los tiempos de carga de este modo de juego llegan a resultar pesadísimos.

Si pasáis por alto estos inconvenientes y buscáis algo nuevo dentro de la lucha, *Shaolin* puede atraparos durante mucho tiempo.









En el modo "historia", nuestro personaje tendrá que recorrer una serie de pueblos para perfeccionar su técnica y crecer físicamente.



Uno de los aspectos más agradecidos del juego es el modo para ocho jugadores simultáneos. Y aunque los personajes pierden sus atributos gráficos, es muy divertido a la hora de jugar.



SOUTH PARK

¡No es cosa de risa!

South Park es un shoot' em up subjetivo inspirado en una divertida serie de dibujos. En él controlamos a sus protagonistas (podemos cambiar de personaje), debiendo llevarlos por veinte niveles distintos para machacar a cuanto enemigo encontremos. Lamentablemente, el juego carece de toda la gracia de la serie.

Sus niveles son enormes escenarios al aire libre con más niebla que un pantano, y en los que el paisaje brota de la nada ante nuestros ojos en un despliegue de gráficos sosos y sin ningún tipo de atractivo.

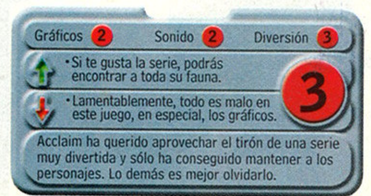
A esto hay que añadir unos enemigos más que tontos, con escasa, por no decir nula, Inteligencia Artificial, y con menos variedad que los dedos de una mano.

Así pues, *South Park* se revela como un título que únicamente puede tener alguna gracia para los que sean fanáticos de la serie y quieran coleccionar sus productos. Desde luego, jugando no se van a divertir.



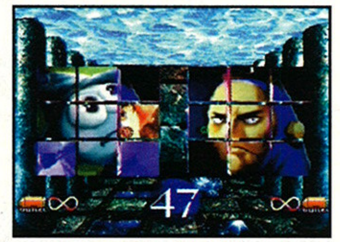






MIGHTY HITS

Los pistoleros más lentos de la Play



Mighty Hits es un título muy similar a *Point Blank 2*, pero con un acabado mucho peor. Como en el juego de Namco, debemos demostrar nuestra puntería en una serie de pruebas, a cual más disparatada. Si bien son muy variadas, todas tienen la misma mecánica: disparar contra los blancos en pantalla, teniendo para ello un tiempo, y a veces munición, limitados.

Lamentablemente, aquí terminan todas las comparaciones. *Mighty Hits* tiene un acabado gráfico muy pobre, presenta menos modos de juego que *Point Blank 2*, y además sus pruebas no son tan graciosas como las de éste.

Su único rasgo original es un curioso modo versus en el que nos enfrentamos a un amigo (como los duelos del oeste).

En resumen, este título de JVC es un shooter completamente prescindible, al que sólo los incondicionales del género le encontrarán el "punto".



40 WINKS

Convierte en diversión tus peores pesadillas



Igual que ocurriera con *Rascal* o *Kingsley*, *40 Winks* es uno de esos juegos que combina las plataformas 3D con un desarrollo aventurero que ameniza la búsqueda ineludible de items y los saltos entre plataformas con numerosos puzzles y un desarrollo más o menos libre.

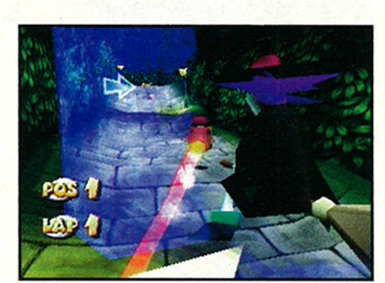
Nuestra misión consiste en evitar que el malo de turno abra el mundo de las pesadillas invadiendo nuestros sueños con las más malvadas de las criaturas. Para ello debemos rescatar a los duendes de los buenos sueños asumiendo el papel de dos osados jovencitos. Podremos elegir entre cualquiera de los dos tiernos héroes, niño y niña y, partiendo de nuestra propia casa, debemos encontrar los transportadores que nos lleven a los distintos sueños.

Todo el juego está compuesto por mapeados 3D donde se nos otorga absoluta libertada de movimientos para elegir tanto la pesadilla en la que jugar, como los lugares a los que ir dentro de cada una de ellas. Eso sí, en el camino encontraremos multitud de puertas cerradas que sólo se abrirán cuando contemos con un número determinado de engranajes que podremos encontrar acabando con los enemigos, abriendo cofres o resolviendo algunos puzzles.

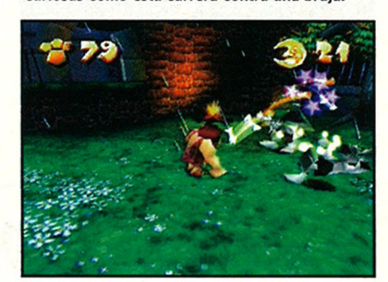
El control es asequible y sencillo, aunque las lentas cámaras y una pizca de inercia en los personajes pueden entorpecernos más de la cuenta en los combates y, especialmente, en los saltos.

Aunque no es especialmente difícil, el juego presenta algunos retos de habilidad duros e interesantes y ofrece una variedad de situaciones suficiente como para encantar a los amantes de las plataformas con una pizca de aventura. Eso sí, no es comparable a juegos como *Ape Escape* o *Spyro 2*, aunque tampoco se puede negar que tiene su encanto y que es muy vistoso gráficamente.





Además de dar saltos y localizar items, también nos encontraremos con otras situaciones más curiosas como esta carrera contra una bruja.



A lo largo de juego podremos convertirnos en varios personajes distintos como este troglodita, un hada o un mago.



LOS PITUFOS

Alegres pitufillos...

Este plataformas de Infogrames nos ofrece la posibilidad de convertirnos en un adorable pitufo con una doble tarea: buscar comida y liberar a nuestros compañeros, capturados por el malvado Gargamel.

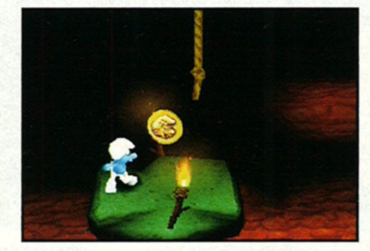
Para ello debemos recorrer cerca de doce niveles saltando plataformas, recogiendo objetos, esquivando enemigos, y de vez en cuando cabalgando animalitos, como ardillas o libélulas. Y es que *Los Pitufos* es un plataformas poco original, que basa su atractivo en el carisma de sus personajes y en su belleza gráfica.

Sus gráficos coloridos y llenos de detalles reproducen a la perfección los dibujos originales. Así, mientras saltamos setos o esquivamos plantas carnívoras, no cuesta mucho recordar títulos emblemáticos de la serie.

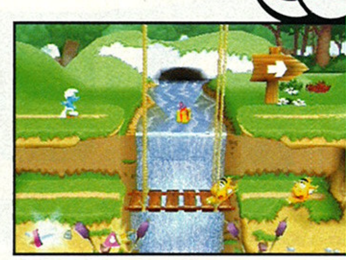
En lo referente a la jugabilidad, sus niveles son cortos, variados y muy distintos entre sí, lo que hace de él un juego entretenidísimo.

Bueno, dependiendo de la edad. Y es que al estar destinado al público infantil, *Los Pitufos* presenta una dificultad bajísima, que aburrirá a cualquiera con más de 10 años. Muy recomendable para los pequeños de la casa.

Siempre que nos encontramos con un puzzle, el juego nos indica que debemos hacer.



Como buen plataformas, el juego está plagado de items que recoger para aumentar puntos.



Los gráficos de Los Pitufos reproducen a la perfección los escenarios de los cómics.

LOS PITUFOS
Plataformas

Compañía: **Infogrames** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 7 Sonido 5 Diversión 6

- Sus niveles son muy variados.
- El carisma de su protagonista.

- Es demasiado sencillo.
- ¡Queremos más niveles!

6

Los Pitufos es un título muy variado y atractivo, ideal para el público infantil. La proximidad de las Navidades lo convierte en un regalo idóneo.

RISING ZAN

El "superhéroe" más hortera de PlayStation

En ocasiones tendremos que demostrar nuestra habilidad y rapidez pulsando los botones.

Rising Zan tiene cierta predilección por el gore y la sangre fácil y abundante. Avisados quedáis.

Rising Zan es un curioso y divertido título de acción que nos propone controlar a Jhonny, un cowboy americano que se ve forzado a aprender las técnicas de lucha japonesas para derrotar a los demoníacos seres que están aterrorizando su pueblo. Para conseguirlo, cuenta con un revólver y una katana, armas que puede utilizar indistintamente en cualquier momento del juego, si bien cada una de ellas tiene unas características propias y unos ataques especiales característicos. Esta fusión de culturas, japonesa y americana, da lugar al nacimiento del, que sin duda es, el héroe más hortera de PlayStation.

La clara ambientación japonesa de *Rising Zan* nos permitirá enfrentarnos a una gran variedad de seres extraídos de la cultura nipona, como ninjas o luchadores de sumo, si bien todos ellos están marcados con un toque de humor y sarcasmo bastante acentuado.

Aparte de luchar contra estos seres, el "superhéroe" Zan tendrá que rescatar a unos cuantos inocentes, participar en unos divertidos minijuegos y sortear zonas al más puro estilo plataformero, lo que otorga cierta variedad a su desarrollo.

Por desgracia, la realización técnica de *Rising Zan* deja bastante que desear, resulta brusco a la hora de jugar y un poco repetitivo. No es un juego brillante, pero resulta bastante entretenido si buscas algo sencillo.



RISING ZAN
Acción

Compañía: **Agetec** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloques) Dual Shock

Gráficos 5 Sonido 5 Diversión 6

- La IA de los competidores.
- Manejar una katana y una pistola.

- Hay poca variedad de escenarios.
- A la larga se hace muy repetitivo.

5

Rising Zan es un juego de acción un poco limitado y repetitivo. Si buscas algo sencillo y directo, puede ser tu juego, aunque no es ninguna maravilla.







FIFA 2000 vs ESTO ES FÚTBOL
El partido del siglo



Son los dos mejores simuladores de fútbol del momento, los juegos que más expectativas están levantando y los que más dudas os estarán planteando a la hora de elegir. Pues tranquilos, porque hemos cogido a *FIFA 2000* y a *Esto es fútbol* y hemos analizado punto por punto sus características más importantes, desglosando con detalle sus virtudes y sus defectos para que os resulte más fácil vuestra elección. Es nuestra opinión personal, pero podéis estar seguros de que es fruto de un riguroso análisis. Como siempre, vosotros tenéis la última palabra.

OPCIONES

ESTRATEGIAS

Jugando a ser entrenador





• ESTO ES FÚTBOL: Las posibilidades de configuración de estrategias son escasas, se limitan a adelantar, atrasar o mantener las líneas.
No se pueden cambiar en mitad del partido a no ser que hagamos una pausa y las cambiemos en las opciones, lo que ralentiza el desarrollo del juego.
Aunque suelen dar buenos resultados y son fáciles de usar, se echan en falta algunas interesantes posibilidades como la práctica del fuera de juego, abrir los jugadores hacia las bandas, la presión en zona, subidas de los laterales o los marcajes al hombre. Vamos, las más habituales en el fútbol.

• FIFA 2000: Aparte de poder atrasar o subir las líneas, se puede elegir entre un marcaje zonal o al hombre, presionar en cualquier parte del campo o esperar atrás, elegir jugar con pases cortos o largos, jugar al contra ataque o mantener la posesión, e incluso podemos hacer que suban los carrileros o provocar el fuera de juego. También podemos elegir antes del partido los lanzadores de las faltas, corners y penalties que se produzcan en el juego.
Sin duda, esta cantidad de posibilidades tácticas hacen que FIFA 2000 marque el primer tanto a Esto es Fútbol.

CÁMARAS

¿Entrada de palco o junto a la bandera?





• FIFA 2000: En *FIFA 2000* existen 4 cámaras bien diferenciadas: "Tele", que es la cámara normal horizontal, "Torre", en donde veremos el partido desde las alturas, "Línea de Fondo", que es la típica cámara vertical, y "Cable", que está en perspectiva isométrica típica de los primeros *FIFA*. Bien, pues a estas vistas, añadidles a todas la posibilidad de poder hacer un zoom y variar la altura de la cámara y os haréis una idea de las infinitas posibilidades que encontraréis. Además, son todas muy jugables (incluso las más cercanas) y siempre se sabe donde va a caer el balón.





• ESTO ES FÚTBOL: Cuenta con dos perspectivas (horizontal y vertical) con tres niveles de zoom. El zoom es automático por lo que no podemos ajustarlo a nuestro antojo. Las vistas más cercanas son espectaculares pero limitan enormemente la visión del juego, aunque el espectáculo aumenta (sobre todo en los regates).
El seguimiento del balón es correcto, aunque cuando va por el aire por la banda más cercana a nosotros, no se distingue con claridad donde va a caer, ya que la sombra del balón casi no se aprecia, creando pequeñas confusiones.
Echamos en falta alguna vista más.

EDITOR DE EQUIPOS Y JUGADORES

Creando nuestras propias estrellas

• ESTO ES FÚTBOL: El editor es el más completo que hemos visto en un juego de fútbol. Podemos editar desde la bandera del club, hasta el nombre del entrenador y del equipo, pasando por un gran abanico de caras, pelo, medidas, color de piel de los jugadores. Cada jugador cuenta con 24 parámetros de técnica y comportamiento en el campo que podemos potenciar a nuestro gusto repartiendo una cantidad limitada de puntos entre todos los parámetros. Los diseños y el color de las equipaciones engloban todos los que os podáis imaginar. Disponemos de 20 equipos que podemos personalizar desde cero, aparte de poder modificar los ya existentes.





• FIFA 2000: Aunque cuenta con un buen editor de jugadores, no se puede comparar al impresionante despliegue del que hace gala *Esto es Fútbol*. Por ejemplo, en *FIFA 2000* no podremos fabricarnos una bandera para el equipo, por lo que aunque cambiemos el nombre seguiremos con la misma bandera. Tampoco tenemos equipos en los que partir desde cero, por lo que tendríamos que modificar las características de equipos y jugadores ya creados. En lo que respecta al físico y técnica de los jugadores, las posibilidades de ambos son similares, aunque *FIFA 2000* tiene sólo 8 parámetros de técnica por jugador frente a los 24 de *Esto es Fútbol*.





FICHAJES

¿Qué jugador quieres para tu equipo?







• FIFA 2000: Tiene un sistema de traspasos (cada jugador tiene asignado un precio), que tiene una enorme ventaja sobre crear un jugador nuevo. Cuando fichamos a un jugador de otro equipo y lo llevamos al nuestro, no alteramos en absoluto ninguna característica, lo traemos tal cual, por lo que los comentaristas dirán el nombre del jugador cada vez que toque el balón. Si modificamos el nombre de algún jugador, la máquina, al no tener el nombre pregrabado, no lo reconocerá. La opción de los traspasos se hace por tanto muy interesante y sobre todo le da un importante toque de realidad al juego.

• ESTO ES FÚTBOL: No tiene un sistema de fichajes como tal, aunque puedes perfectamente crearte un jugador con el nombre y características físicas y técnicas que quieras. Imaginemos que Anelka abandona el Real Madrid y en su lugar viene otro delantero. Cambiando el nombre y los parámetros de Anelka por los de ese nuevo delantero resolveríamos la papeleta, aunque no sería tan real como traspasar a Anelka y fichar a la nueva estrella. Además, una vez que modifiquemos una sola letra, el comentarista ya no dirá su nombre. Esto no pasaría si tuviera opción de fichajes.

COMPETICIONES

Todos los torneos del mundo a tu alcance





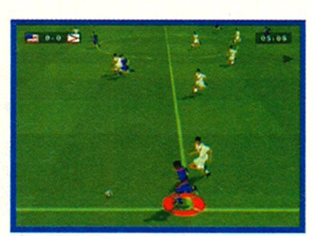


• ESTO ES FÚTBOL: Existen 9 ligas (Inglesa, Española, Holandesa, Francesa, Italiana, Alemana, Escocesa, Belga y Portuguesa), y posibilidad de crear una liga, incluyendo el nombre. También se puede elaborar una liga de selecciones y jugar en la Super liga Europea. Para acceder a esta última debemos ganar una liga en el nivel de dificultad más alto (maestro).
Además, hay torneos como Mundial, Eurocopa, Copa Sudamérica, Copa América, Copa África y Copa Asia-Oceanía. Aparte de estos torneos cuenta con un campeonato de Super Equipos (hay que ganar el mundial en el nivel maestro), y posibilidad de personalizar una Copa.

• FIFA 2000: Uno de los mayores aciertos de *FIFA 2000*, es incluir un calendario completo para toda la temporada. Así, podremos jugar la liga los fines de semana, y la copa de Europa, la UEFA e incluso la Copa del Rey entre diario. Todas las lesiones y tarjetas nos pasarán factura.
Tenemos a nuestra disposición nada menos que 14 ligas (Alemana, Belga, Danesa, Griega, Escocesa, Española, Francesa, Holandesa, Inglesa, Israelí, Italiana, Noruega, Sueca, Turca), y por supuesto, la opción de personalizar todos los torneos o crear una liga a nuestro antojo. Más no se puede pedir.

FIN DEL PRIMER TIEMPO: ESTO ES FÚTBOL: 1 FIFA 2000: 4

JUGABILIDAD



Un destello de calidad en *Esto Es Fútbol*, es la posibilidad de adelantarnos el balón unos metros, dejando atrás al contrario.



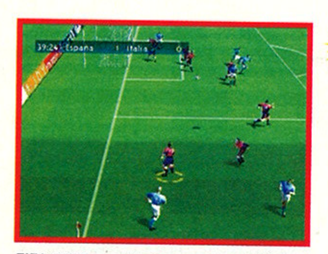
• ESTO ES FÚTBOL: Se ve bastante mermada por dos razones. La primera es la gran dificultad que muestra a la hora de intentar dominar el juego con soltura. Nos gusta que en un juego de fútbol podamos efectuar muchas acciones distintas, pero no tienen porque ser difíciles de ejecutar, y en *Esto es Fútbol*, una acción tan normal como colgar el balón desde la banda, requiere de tres botones para que sea efectiva.
Otra razón, la más importante, es las limitaciones en los recursos de los equipos controlados por la máquina. Resulta un extraño ver la cantidad de jugadas que se pueden realizar, y sin embargo la máqu na se limita a hacer siempre las mismas.

Los partidos jugados contra la consola a la larga se hacen monótonos y un pelín lentos, y no es porque el control no sea fluido o porque los jugadores no respondan con rapidez a nuestras órdenes, sino porque carece de ese dinamismo, tensión y carisma que ofrece *FIFA 2000*.

También es cierto que gran parte de culpa la tiene el flojo comentarista, y es que en la diversión que transmiten los juegos también influye el sonido, y más en un juego de fútbol.







FIFA 2000 es un juego muy asequible a cualquier tipo de usuario.







• FIFA 2000: La jugabilidad, que siempre ha sido el punto flojo de la saga *FIFA*, se va mejorando notablemente con el transcurso de los años. En esta ocasión, la inteligencia artificial de la máquina, y unos cuantos retoques en el control del balón, han puesto su granito de arena para que los partidos sean más emocionantes y vibremos en cada jugada.

Es mucho más accesible que *Esto es Fútbol*, y nos transmite mucha más sensación, tiene más encanto. Es más rápido, y sobre todo más dinámico.

En su contra podemos decir que sigue teniendo algún defectillo en cuanto a programación, hay veces que el balón va como a tirones, y tanto el scroll como el movimiento de los jugadores no es del todo perfecto.

También nos gustaría que hubiera una mayor dificultad en los pases según avanzamos hacia la portería rival, ya que en muchas ocasiones para llegar al área contraria basta con apretar el botón del pase.

Manolo Lama y Paco González, dos excelentes comentaristas de radio, se encargan de hacernos olvidar un poco estos defectos, con sus acertados comentarios, y la verdad es que lo consiguen.

Nos decantamos por la jugabilidad del *FIFA 2000*, sobre todo por la mayor inteligencia artificial de la máquina y porque en conjunto los partidos son mucho más vibrantes y emocionantes.





PASES

Elige la mejor jugada y desborda a tu rival

• FIFA 2000: Los pases se realizan con mucha facilidad, ya sea para colgar un balón desde la banda, como para dar un pase al hueco o hacer una pared. Es más intuitivo que *Esto es Fútbol*, y hace que el juego sea más fluido.



Ante una presión de estas características lo mejor es darle el balón al extremo.

Prácticamente tienen la misma cantidad de alternativas, pero en *Esto es Fútbol* cuesta más elaborar las jugadas. No es que un sistema sea mejor que otro, son diferentes, por lo que puede haber opiniones para todos los gustos.

Los regates son muy similares en los dos juegos, se realizan con la pulsación de determinados botones y hay que hacerlos en el momento justo para que den buen resultado.

• ESTO ES FÚTBOL: Tenemos a nuestra disposición una cantidad inmensa de jugadas y pases para realizar. A los 6 botones del mando, hay que sumarle las combinaciones que se pueden realizar apretando varios botones a la vez o varias pulsaciones a un mismo botón. Esto, en un principio, desemboca en una gran frustración por que nos las vemos y deseamos para realizar alguna que otra jugada aparente. El tiempo y las horas que os paséis pegados al televisor serán las claves para dominar todos los controles del juego.



El pase al hueco, es uno de los mejores recursos para abrir la defensa contraria.

Los regates están muy bien realizados, y el pase al hueco es mucho más real que en *FIFA 2000*, tanto en la ejecución como en la animación del jugador que recibe.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

¿Son tan listos como en la realidad?

• ESTO ES FÚTBOL: Todos los equipos juegan prácticamente de la misma manera, y los distintos niveles de dificultad (Amateur, Profesional y Maestro) se diferencian por la habilidad a la hora de ejecutar los regates. Cuando atacan por las bandas no suelen colgar el balón una vez que llegan a la línea de fondo, que sería lo lógico y habitual; se meten hasta la cocina, hacen el pase de la muerte y te clavan el balón raso y ajustado al palo. Las líneas no tienen conexión, podemos ver a un defensa recorrerse todo el campo sin centrar, o a un medio sobrepasar al delantero por su banda ignorándole completamente. Los tipo de goles se repite constantemente.



Jugada habitual en Esto Es Fútbol: el centrocampista se recorre todo el campo

Por todo esto, el juego se convierte en una sucesión de jugadas, todas similares, que se predicen con claridad y que no muestran la grandeza del fútbol.

• FIFA 2000: Es una de las claves que desequilibran la balanza a favor del *FIFA 2000*. La inteligencia artificial de *FIFA* está bastante más elaborada que la de *Esto es Fútbol*. Los jugadores mueven mucho más el balón, con más criterio y pocas veces nos da la sensación de haber visto una jugada antes. El juego se muestra más parecido a la realidad, los jugadores cuelgan el balón cuando lo tienen que hacer y la mueven cuando no encuentran huecos.

La elaboración de las jugadas por parte de la máquina es superior en *FIFA 2000*.

Presionan más, están más encima de nosotros, y cuando recuperan el balón, lo juegan con mucho más criterio. Los niveles de dificultad están más estudiados.

ANIMACIONES

Detrás de una buena jugada, viene un gran gesto


Si no sois impacientes, podréis ver cómo el jugador se coloca el... ejem.


Las animaciones antes de los partidos son numerosas y todas de gran calidad.

• ESTO ES FÚTBOL: Las animaciones están realmente muy bien logradas, siendo fluidas y suaves. Los regates son convincentes, las entradas a ras del suelo espectaculares y el scroll de pantalla más que correcto. El movimiento del balón es perfecto y está bien sincronizado con los del jugador.

Cuenta con un montón de buenos detalles, como el saque inicial pisando la bola, los jugadores cansados quitándose el sudor o los defensas pidiendo un fuera de juego.

Podemos ver las repeticiones de los goles y también repetir cualquier jugada que se nos antoje desde cualquier ángulo y altura.

Lo único que se le puede achacar es la sensación de falta de corpulencia de los jugadores a la hora de proteger el balón.

• FIFA 2000: *FIFA* siempre ha sido líder indiscutible en cuanto a las animaciones. Cuenta con todas las que os podáis imaginar, aunque personalmente, no nos gusta la forma "chepuda" de los jugadores, con los brazos arqueados. Son más realistas los movimientos de los jugadores de *Esto es Fútbol*.

Lo que sí que está en la línea *FIFA*, son las animaciones pregrabadas que siguen a los goles, los calentamientos y esos detalles que siempre han caracterizado a la saga.

También podemos repetir desde cualquier ángulo y posición todas las jugadas, en un perfecto entorno tridimensional.

Los jugadores tienen más cuerpo y cubren el balón con más realismo. Incluso apretando un botón podremos cubrirnos de las entradas.


Ante una tarjeta roja, surgen los roces y las malas miradas entre los jugadores.


Este tipo de escenas pregrabadas con de lo mejorcito de las animaciones de *FIFA*.

COMENTARISTAS

Sin ellos no sería lo mismo

• FIFA 2000: Aquí habría que hacer un punto y aparte. Impecable, tanto en la entonación en las distintas fases de los partidos, como en la sincronización y repertorio de los comentarios por parte de Manolo Lama y Paco González.

Una vez más, *FIFA 2000* supera ampliamente a cualquier juego de fútbol en este sentido.


Las alineaciones se ven complementadas con la narración de los comentaristas.


La aparición de un sólo comentarista y su escasa participación, deja que desear.

• ESTO ES FÚTBOL: El comentarista carece de personalidad y utiliza términos que no son comunes en un partido de fútbol, como "Buen desafío". No acompaña a la acción con la fuerza necesaria para meternos dentro del partido, haciendo que los partidos se vuelvan un poco sosos en este sentido.

CONCLUSIONES

El planteamiento de *Esto es Fútbol* no es desacertado, es un gran simulador de fútbol y tiene unos movimientos y gráficos muy elaborados, cuenta con la licencia oficial y está traducido y doblado al castellano. Pero a nuestro modo de ver, ha fallado en dos aspectos. Uno es la escasa inteligencia artificial de la máquina, que hace que los partidos pierdan interés. Si bien es cierto que al principio da otra sensación porque nos caen los goles con facilidad, rápidamente se observa que las rutinas de ataque son siempre las mismas.

El otro aspecto negativo, es la dificultad que tiene para elaborar jugadas, se necesitan muchos botones para realizar acciones que en otros juegos se desarrollan más fácilmente, lo que influye negativamente en la jugabilidad.

FIFA 2000, manteniendo la línea que le ha llevado a ser el simulador de fútbol más completo, ha perfeccionado en esta entrega sus mejores cualidades (opciones, comentarios...), y ha mejorado notablemente la única espina que tiene clavada en su trayectoria (la jugabilidad).

FINAL DE PARTIDO: ESTO ES FÚTBOL: 3 FIFA 2000: 8

Aquí tenéis una tabla con el resumen de las principales características de *FIFA 2000* y *Esto es Fútbol.* Como veis, el juego de EA Sports gana claramente al de Sony. Y es que, aunque suene a tópico, la veteranía es un grado.

TITULO	OPCIONES						JUGABILIDAD				
		Estrategias	Cámaras	Editor de Equipos	Fichajes	Competiciones		Pases	Inteligencia Artificial	Animaciones	Comentaristas
FIFA 2000	MB	MB	E	B	Sí	E	MB	MB	MB	MB	E
ESTO ES FÚTBOL	B	R	B	E	No	MB	B	MB	R	E	B

¡TREPIDANTEMENTE RÁPIDO... TERRIBLEMENTE FRÍO!

MTV Sports: Snowboarding™ te da más libertad, más terreno, más retos y más combos que ningún otro juego de snowboarding para PlayStation.

Características:

- Crea tu propio parque, construye tus escenarios y reta a tus más directos competidores.
- Cientos de combos y acrobacias en el aire, desde "Reverse 1080s" y "Backside Rodeos" hasta "Fakie Boardslides" y "Frontside Tailgrabs".
- 5 eventos diferentes World Class, incluyendo Half Pipe, Mountain X (downhill), Slope Style y Big Air.

MÚSICA DE
BLINK182 MINISTRY FEARFACTORY H20 FACETOFACE VOODOOGLOWSKULLS PULLEY LAGWAGON TENFOTTOLE JOI



SNOWBOARDING





www.thq.com







www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70


FINAL FANTASY VIII®
CONCURSO

SORTEAMOS:

40 JUEGOS

FINAL FANTASY VIII



10 LOTES DE 2 PELÍCULAS CON 2 EPISODIOS DE FINAL FANTASY CADA UNA.

10 COLECCIONES DE 4 FIGURAS DE FINAL FANTASY VIII DE BANDAI.

CONTESTA CORRECTAMENTE A ESTAS PREGUNTAS Y GANA ESTUPENDOS PREMIOS

1. ¿Cuál es el nombre de una de las brujas que aparece en el juego?
a. Avería.
b. Edea.
c. Eustaquia

2. ¿Cómo se llama una de las ciudades que visitamos en el juego?
a. Almadén
b. Fantastic City.
c. Galbadia.

3. ¿Quién es el protagonista de la historia?
a. Squall.
b. Cloud.
c. Spyro.

4. ¿Cómo se desarrollan los combates?
a. En tiempo real.
b. Por turnos.
c. A tiros.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN.

NOMBRE y APELLIDOS:

DIRECCIÓN: C.POSTAL:

PROVINCIA: LOCALIDAD: TELF.:

RESPUESTAS:1: 2: 3: 4:

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la nueva dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio".

Hobby Press
PlayManía
C/ Pedro Teixeira, Nº 8,
2ª Planta 28020 Madrid

¡Felicidades Mr PacMan!

Hola, PlayManía, quería felicitaros por esta estupenda revista. Bueno, aquí está mi pregunta. ¡Quiero comprarme un juego del comecocos, pero no sé cómo se titulan! ¿Cuál es el mejor de todos los juegos que han sacado del genial comecocos?

Ángel Jesús de la Puente (Sevilla)

Justo ahora se celebra el aniversario de este carismáticos personaje y Namco ha puesto a la venta *Pacman World* donde, además de disfrutar de la versión original del juego, encontrarás un original plataformas.





PacMan World (versión actual y clásica)

Cuestión de velocidad.

Hola, PlayManía. Se acercan las Navidades y quiero comprar un volante y un juego, pero ¿será compatible un volante de PlayStation con PS 2?

Mario Gómez Navarro (Murcia)

Es una buena pregunta. Suponemos que sí si juegas en PS2 con juegos de la actual PlayStation. También es probable que funcione con los juegos de PS2, pero, la verdad, ni siquiera en Sony saben todavía si todos los periféricos actuales serán compatible con todos los juegos de PS2. Influyen muchas cosas. Por ejemplo, PS2 tendrá juegos preparados para responder al control analógico de los botones del pad específico de PS2, por lo que puede ocurrir que, si te compras un volante con pedales o botones de aceleración y freno digitales, no puedas jugar con él a algunos títulos.

Por si acaso, cómprate un volante que sea totalmente analógico, pero no te podemos garantizar nada.



Recomendación por edades.

Hola, amigos de PlayManía. Os escribo porque necesito desesperadamente vuestra ayuda. Resulta que estoy por comprarme *Syphon Filter*. Me lo prestó un compañero de clase y me pareció alucinante. El problema es que mi madre miró la caja y al leer lo de los 18 años me ha prohibido comprarlo. Yo tengo 15 y no creo ser tan pequeño. He intentado recurrir a mi padre, pero me ha dicho que lo que diga mi madre... Total, que me quedo sin juego. ¿No podíais darme argumentos para que convenza a mis padres de que me dejen comprarlo? Tampoco es tan sangriento...

Juan José Urrutia Gómez (Barcelona)

No, no se trata de un juego sangriento, pero sí que es verdad que contiene escenas de bastante crudeza. Si tus padres no te dejan comprarlo, mucho nos tememos que nosotros no somos nadie para contradecirles.

Lo que sí te podemos decir es que tienes juegos parecidos que también son muy buenos y que son más aptos para tu edad, como *Mission Impossible* o *El Mañana Nunca Muere.*

Al habla con...

Isidro Gilabert
¿Hará Bit Managers una versión de Radical Bikers?

Hola Playmaníacos: Me estoy dejando una pasta en una recreativa de mensajeros que se llama Radical Bikers y que es de Gaelco. Como Bit Managers y Gaelco son ahora la misma compañía, yo me preguntaba si Bit Managers van a hacer una versión para PlayStation del juego. Es más, he llegado a pensar si no será ese el proyecto tan secreto que decís que tienen los de Bit Managers para PlayStation. Si sale, ¿sacarían un periférico en forma de manillar?

Gracias por todo y decidles a los de Bit Managers que los usuarios de PlayStation les estamos esperando.

Antonio Morientes Sánchez (Ciudad Real)

Nada más recibir tu carta nos hemos puesto en contacto con Isidro Gilabert, que nos ha contestado de esta forma. La pena es que no pueden hablar más claro, ya que la compañía encargada de distribuir los juegos de Bit Managers no les permite, por el momento, dar demasiados detalles sobre este tema. Pero nos parece que puede haber algo...

"No seré el primero que diga que Radical Bikers es un juego en el que nuestros amigos de Gaelco han conseguido reunir velocidad, diversión, simpatía y espectacularidad para hacer un producto muy adictivo, y veo que tampoco voy a ser el primero en decir que llevarlo a PlayStation sería un trabajo duro pero que tendría muchos números para ser un buen pedazo de juego. Seguro que habría que hacerle algunos cambios, pues el usuario de PlayStation está acostumbrado a juegos con más circuitos, más personajes y más opciones, así que sería un trabajo largo y que tendría que hacer un grupo de programación con experiencia en el mundo del coin-op y las consolas. Por eso me temo que aún tardaremos algo de tiempo en saber cuándo saldrá y cómo será Radical Bikers (si es que se hace) para PlayStation, pero de lo que no me queda ninguna duda es de que sería un gran éxito.

Sobre el mando, creo que el joystick analógico del Dual Shock iría perfecto, aunque también habría que preparar el juego para funcionar con el pad. Nosotros ya lo hicimos con el Speed Up de PlayStation, que en su versión original para coin-op funcionaba con volante, y que en PlayStation usa tanto el control digital como el analógico. Si algún productor de periféricos se anima, estoy seguro de que técnicamente se puede hacer un manillar como el de una bicicleta.



Isidro Gilabert, administrador y programador de Bit Managers.

Disfrutando con el miedo.

Hola, amigos de PlayManía. Me encanta el Survival Horror y me quiero comprar *Silent Hill* y *Resident Evil 2*, pero sólo tengo dinero para uno. ¿Cuál me recomendáis?

Miguel Ángel de Lamo (Ciudad Real)

Hombre, si lo que quieres es pasar miedo, pero miedo de verdad, *Silent Hill* es terrorífico (aunque un poco feote, eso sí).

Sin embargo, aunque *Resident Evil 2* no tiene tanta tensión, la verdad es que es una auténtica maravilla y, además, está en Platinum.

Mira a ver si puedes ahorrar para hacerte con los dos, pero nosotros empezaríamos por *RE2*.

Harry de *Silent Hill*

¡Cómo nos duele el bolsillo!

Hola PlayManíacos. Os escribo para preguntaros una cosa que me tiene un poco indignado. Es sobre la nueva PS2. Según vosotros la consola costará 60.000 pesetas "de nada", pero ¿cuánto costarán los juegos? Otra cosa y os dejo de molestar. Me gustaría aclarar que el *ISS Pro'98* es mejor juego de fútbol que cualquier *FIFA*, excepto en opciones.

Robert Piqué Pico (Barcelona)

Nos parece que 60.000 pesetas es un buen precio, porque es lo mismo que costó la PlayStation cuando salió y, además, PS2 tendrá una calidad impresionante y será un reproductor de vídeo DVD, que hoy por hoy cuesta por sí solo más de 60.000 pesetas.

Los juegos costarán más o menos lo mismo que los actuales, unas 8.000 pesetas.

Sobre *ISS*, algunos miembros de esta redacción podemos estar de acuerdo contigo, pero recuerda que las opciones también cuentan y que no es lo mismo limitarse a un puñado de selecciones ficticias que poder jugar al completo las mejores ligas del mundo y con la interminable cantidad de posibilidades que ofrece *FIFA*. De todas formas, es cuestión de gustos.

¿Existe o no existe *Time Crisis 2*?

Mi nombre es Mauricio y tengo 13 años. En la PlayManía 6, en el Consultorio, decís que *Time Crisis 2* no existe, pero yo he jugado al 2 y al 1 en una máquina y son distintos ¿Me podéis solucionar esta duda?

Mauricio José Rodríguez (León)

Es que la pregunta se refería a si existía *Time Crisis 2* en PlayStation y la respuesta sigue siendo que no. Claro que existe en arcade y lleva bastante tiempo ya en los salones recreativos.



Pantalla Coin-Up Time Crisis 2

Aventuras sí, pero relajadas.

Hola, amigos de PlayManía. Me gustan mucho los juegos de aventuras pero odio tener que matar enemigos, sean zombies, animales o bichos raros. Busco una aventura sin violencia y me pregunto si lo que yo busco es una aventura gráfica o, sencillamente, si no existen juegos de este tipo. ¿Qué aventura es la menos violenta? ¿Me aconsejáis *Broken Sword II*?

Juan Carlos (Cádiz)

Efectivamente, aventuras en las que no tengas que eliminar enemigos sólo tienes las aventuras gráficas. *Broken Sword II* es buenísima, y también tienes, por orden de preferencias: *Discworld II, The Last Report, Atlantis, X-Files* o *Egypt 1156 B.C.*

Visión de futuro

Hola, amigos de PlayManía, mi dilema es el siguiente: ¿bajará el precio de PS2 con el tiempo? ¿Se quedará en 19.900? ¿Cuánto valdrán los juegos?

Gonzalo Martín (Sevilla)

Lo tuyo sí que es mirar más allá, colega. Es muy posible que PS 2 baje algún día de precio (dentro de dos o tres años), pero seguramente nunca llegará a costar 19.900 pesetas.

Los juegos van a costar, más o menos, lo que cuestan los actuales, es decir unas 8.000 pesetas. Y nos adelantamos a tu pregunta: no, no creemos que bajen de precio.

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de videojuegos o de consolas. Unas veces serán tecnicismos y otras serán palabras que se han creado para determinados efectos gráficos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **GRÁFICOS EN TIEMPO REAL:** Decimos que un juego tiene gráficos en tiempo real cuando se van generando a medida que nos movemos por ellos. Por ejemplo, la saga *Tomb Raider*. Ejemplos de juegos que no tienen gráficos en tiempo real son *Resident Evil 2* o *Final Fantasy VIII*, los cuales utilizan gráficos renderizados que se cargan de una sola vez, que son estáticos y en los que tan sólo se mueven los personajes.
- **BPS:** Son las siglas de Bytes Per Seconds, que traducido quiere decir Bytes Por Segundo. Los BPS son la unidad con la que se mide la velocidad a la que los modems transmiten y reciben información. Obviamente, esta velocidad influye en la rapidez a la que se ejecuta un juego. La red telefónica normal admite una velocidad máxima de 33.600 bps.
- **SITIO WEB:** Un sitio Web es un ordenador que contiene información destinada a ser visualizada y utilizada en la red. Así, cualquier persona con una máquina que navegue por internet (como las consolas de nueva generación), puede acceder a ella.
- **PÁGINA WEB:** Es el nombre que se da a los archivos de los sitios web. Aunque están relacionados entre sí, es posible acceder a uno sin tener que pasar a los otros. Igual que las páginas de un libro.
- **PDA:** Son las siglas de Personal Digital Assistant, que traducido al castellano quiere decir Asistente Personal Digital. Con este nombre nos referimos a unos pequeños aparatos que hacen de agenda, y que las consolas de nueva generación incorporarán a modo de tarjetas de memoria. En ellos podremos guardar nuestras partidas y acceder luego a minijuegos o incluso a secretos de los juegos. Un buen ejemplo de PDA es el PocketStation.
- **SUBWOFFER:** Es un tipo especial de altavoz que está diseñado para dar un sonido de gran profundidad, que elimine las impurezas propias de los altavoces tradicionales. Así, unos altavoces con subwoffer dan un sonido mucho más real y vibrante.
- **"DAUNLODEAR":** Esta expresión viene de la palabra inglesa Download, que significa "Descargar". Se utiliza cuando copiamos o "bajamos" a un ordenador archivos que se encuentran en una página web de Internet. Las consolas de nueva generación podrán "daunlodear" archivos, que incluirán actualizaciones para los juegos.

Consultorio

Con la calidad de una intro.

Queridos amigos de Hobby Press: Tengo unas dudas y vosotros me podéis ayudar. Veréis, cuando veo las intros de los juegos me sorprende ver la buena calidad de los gráficos y la perfección de los objetos y los personajes. Así que me gustaría saber cuándo habrá una consola cuyos gráficos tengan la misma calidad que las intros. ¿Tendrá esa potencia PlayStation 2? ¿Cuál es la cantidad de memoria necesaria? ¿Sería igual a la de un Pentium III 600 o sería más potente? Muchas gracias por atenderme y seguid así, que lo hacéis muy bien.

Carmen Santonja Sorribas (Palma de Mallorca)

Gracias. La cuestión es que las intros son escenas inmutables, y la consola no tiene que hacer ningún cálculo para presentarlas en pantalla. Sin embargo, durante el juego normal tú puedes tomar decisiones diferentes y actuar de maneras distintas en los diferentes escenarios y el procesador tiene que calcular todas esas variables en tiempo real, lo que se complica cuanta más información haya en pantalla (más efectos de luz, más detalles, más texturas, más polígonos para cada objeto...) Si te fijas, en juegos como *Final Fantasy VIII* la calidad gráfica de los decorados es muy elevada, casi igual a la propia intro. Esto es posible gracias a que los escenarios son prerenderizaciones fijas que no se modifican durante el juego: por ejemplo, no podemos mirar el escenario desde otro ángulo diferente al que nos fija la máquina.

La solución, como tú misma supones, es más potencia, más capacidad de cálculo. Por lo que hemos podido ver, parece que PlayStation 2 va a tener juegos de una calidad gráfica muy cercana a la de las intros de la actual Play.

Teóricamente, la capacidad de PS 2 será superior a la de un Pentium III 600, pero los juegos en sí serán los que tendrán que demostrarlo.



CG de Final Fantasy VIII

Estrategia pura y dura.

Hola amigos, me llamo Estolilao (y no es broma) y os escribo para saber si hay algún juego de estrategia pura y dura como, por ejemplo, de ajedrez o si sacarán alguno. Gracias.

Estolilao (Teruel)

Pues no, de momento no hay, ni parece que vaya a haber, un juego de ajedrez en PlayStation.

Sin embrago, hay otros juegos de estrategia que cambian las torres por tanques y a los peones por infantería y que resultan igualmente divertidos, como puede ser *Red Alert Retaliation.* Es un juego de guerra, pero es muy posible que te guste.

Por otra parte, a lo mejor te cuesta encontrarlo, pero la saga *Panzer General,* que es estrategia por turnos, como el ajedrez, también puede resultarte interesante.

En otro estilo, tienes el *Shangai,* que reproduce este popular juego de fichas.

Aventuras gráficas.

Hola, amigos de PlayManía, me gustaría saber si van a sacar *Broken Sword 3*, ya que tengo los dos anteriores y me han gustado mucho. Si no lo van a sacar, ¿me podéis recomendar una aventura semejante?

Manuel Reyes (Alicante).

Por el momento no es probable que aparezca *Broken Sword 3*, y la verdad es que es una auténtica pena, pues es, sin duda, la mejor saga de aventuras gráficas para PlayStation. Lo más parecido es *Discworld 2*, pero los puzzles son bastante difíciles de resolver, ya que tienen una lógica tan absurda como su argumento (la muerte ha perdido la memoria....). Espérate un poco, que *Discworld Noir* tiene muy buena pinta.



Discworld Noir

Problemas técnicos

Consola con problemas

Hola, me llamo Diego y tengo 14 años. Quería haceros una consulta técnica sobre mi consola. Siempre que pongo algún juego se me bloquea, y aunque lleve 3 años con ella eso no me parece excusa. ¿Me podríais decir qué le pasa y la posible solución? He llamado a 902 102 102 y no me dicen nada.

Diego García (Jaén)

Está claro lo que la pasa: está rota. Ahora en serio, por lo que nos dices no podemos saber qué avería tiene exactamente, así que lo que tienes que hacer es llamar a ese mismo teléfono nuevamente y llevarla para que te la arreglen. En estas cosas no hay recetas milagrosas que se puedan transmitir por carta o por teléfono.

Tan sólo podemos decirte un truquillo para que lo pruebes a ver si cuela: pon la consola en posición vertical (sí, como lo oyes). Si aún así no te funciona... a reparar a tocan.

La fuerza de las armas

Hola, me llamo Daniel y quería saber qué es el adaptador G-Con y qué pistola es la mejor del mercado. Gracias.

Daniel de Madrid.

Es un aparato que permite el funcionamiento idóneo de las pistolas con sistema G-Con, es decir, el sistema de Namco que utilizan sus juegos *Time Crisis* y *Point Blank*. Se trata de un adaptador que hace que la señal de la pistola pase através del cable de vídeo hacia la televisión. De este modo se logra una mayor exactitud. Algunas pistolas (obviamente la G-Con de Namco) incluyen este adaptador, aunque en otras ocasiones hay que comprarlo por separado.

Con respecto a que cuál es la mejor pistola, primero nos gustaría recomendarte que te hagas con una que sea compatible con el sistema normal y con el G-con, para evitar problemas de compatibilidades. Nuestra recomendación es la Avenger Pro de Ardistel. No es cara (7.990 ptas.) y tiene pedal y retroceso.



Cable G-Con

La memoria perdida

Hola, me entusiasman los videojuegos y, por supuesto, vuestra revista. Me gustaría saber si puedo recuperar partidas ya borradas de la tarjeta de memoria o me lo debo pasar otra vez. Gracias.

David (Toledo)

Lamentablemente, si has borrado una partida ya te puedes olvidar de ella: te toca jugar de nuevo.

Si nos permites un consejo, lo ideal es que tengas al menos dos tarjetas de memoria: una para uso habitual y otra para guardar las partidas que no quieras perder en ningún caso. Así evitarás accidentes y malas tentaciones.

Sound Station

- Precio: **12.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Estación de sonido**
- Puntuación: **E**

Nunca tu consola ha sonado igual

Sound Station es un sistema de altavoces con una potencia de salida máxima de 300 watios PMPO (aprox. 40 ó 50 watios reales) y subwofer incorporado, que no se conforma con el simple hecho de hacernos disfrutar de sonido estéreo en nuestra PlayStation.

Gracias al completo kit de cables y adaptadores que vienen de serie, podréis adaptar los dos altavoces más el subwofer a cualquier walkman, discman, cadena de música, ordenador o a cualquier televisión que cuente con salida de cascos. Además, incluye conexión para Dreamcast.

La conexión para PlayStation, consiste en un cable que se conecta a la entrada de la consola y que hace de puente entre el cable de antena o euroconector y la máquina. De este cable salen las entradas para conectar el audio izquierdo y el derecho. De este modo, podréis disfrutar plenamente de la excelente calidad de sonido estéreo que ofrece PlayStation aunque vuestro televisor sea mono, porque la señal sale directamente de la consola sin pasar por el televisor. Esto, aparte de haceros disfrutar a tope de un perfecto sonido en los juegos, os va a permitir utilizar vuestra consola para algo más que jugar. Ya podéis ir sacando de la estantería vuestros compactos de música favoritos.

La calidad del sonido es realmente buena, ya que aparte de tener control de volumen, también podéis modular los graves con otro control independiente. El subwofer se encarga de que los graves no distorsionen, algo que consigue sin ningún problema.

El Sound Station cuesta 12.990 ptas., un precio bastante equilibrado teniendo en cuenta las numerosas aplicaciones que ofrece (podéis convertir un simple walkman en una potente cadena de música).

Por último daros un consejo. Si conectáis el Sound Station a un aparato que tenga control de sonido independiente (walkman, ordenador, televisor), lo ideal es que ajustéis primero el control de volumen del Sound Station a 1/3 del máximo. Después, subid el volumen del aparato hasta conseguir la máxima intensidad con la mínima distorsión. Y por último ajustad el volumen del Sound Station al nivel deseado. Vais a alucinar, palabra.



Ferrari Shock 2 Racing

Ferrari y Guillemot: garantía de calidad

- Precio: **10.990 ptas.**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **93 590 69 60**
- Tipo: **Volante**
- Puntuación: 

Cualquier volante avalado por la licencia oficial de una escudería como Ferrari, debe contar por fuerza con unas cualidades técnicas sobresalientes. Guillemot, uno de los mejores fabricantes de periféricos, se ha encargado de poner el resto, para redondear un volante técnicamente perfecto.

Entre sus cualidades, destacan la tremenda calidad de las palancas de cambio tipo fórmula 1 (réplica exacta de las auténticas de Ferrari), las palancas analógicas de aceleración y frenado (también incluye pedales), y la enorme calidad del volante, tanto en su resistencia como en la perfección del recorrido del eje analógico.

De todos los volantes aparecidos con una calidad similar (Speedster y el Acts. Labs RS Racing), el Shock 2 Racing Wheel es el único que incorpora vibración. Ésta, al ir en la base del volante, no transmite las vibraciones con la fuerza que quisiéramos.

El sistema de sujeción consiste en unas abrazaderas que fijan firmemente el volante a una mesa o a una superficie plana. Nos hubiera gustado que hubiera tenido más alternativas de colocación, aunque la que trae es la mejor de todas.

En el panel de mandos vienen dos "setas" (una especie de mini joysticks) para movernos por los menús de los juegos con total libertad. En una está ubicada la cruceta y en la otra los botones de acción.

Cuenta con todos los modos de configuración posibles: Digital, Analógico y NegCon. Esto le hace ser compatible con todos los juegos de conducción.

El único pero reseñable que le hemos encontrado es que no dispone de varios modos de sensibilidad para calibrar el recorrido del volante, y en el que viene de serie tenemos que torcer a tope para girar el coche al máximo. Aunque en la realidad esto es así, en los juegos es un poco molesto tener que torcer al máximo en las curvas cerradas, sobre todo cuando la sucesión de curvas es muy seguida.

Pero a pesar de esto, os podemos asegurar que técnicamente es uno de los mejores volantes que podéis encontrar actualmente para PlayStation. Y avalado por Ferrari.



PK7 Light Gun

- Precio: **4.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Pistola**
- Puntuación: **B**

Tamaño reducido, grandes prestaciones

Resulta increíble, pero a pesar del escaso número de juegos disponibles para pistola (esperemos que saquen pronto alguno más *Resident Evil: Gun Survivor*), la cifra de pistolas existentes sobrepasa ya la docena.

La última que hemos recibido es esta PK7 Light Gun que, la verdad sea dicha, no ofrece nada nuevo que no hayamos visto antes, pero que por lo menos cuenta a su favor con las virtudes que más valoramos en este tipo de periféricos: compatibilidad con todos los juegos de pistola, buena precisión, manejabilidad, poco peso y una apariencia bastante real.

La inclusión en la empuñadura de un botón para escondernos y recargar el arma (acción únicamente para el *Time Crisis*), es todo un acierto por su gran comodidad, ya que nos permite realizar todos los movimientos con una sola mano y compensa el hecho de que no incluya pedal.

Por debajo de la empuñadura lleva una palanca que activa el sistema de vibración (que no de retroceso), y que está bien cuando los disparos no los hacemos seguidos. Cuando disparamos varias veces seguidas se pierde totalmente la sincronización del disparo con la vibración, al ir ésta última más lenta. En esta caso el efecto deja un poco que desear.

Todas las opciones de recarga automática, auto disparo y velocidad de recarga vienen incluidas, así como el botón de disparo especial (se utiliza en *La Jungla de Cristal* para tirar los misiles y las granadas).

Lo que más nos gusta es su precio, su cómodo manejo, la compatibilidad total con todos los juegos de pistola y que no es muy voluminosa y tiene todos sus botones estratégicamente situados.

Por último deciros que el cable adaptador para los juegos que utilizan el sistema G-Con (*Time Crisis* y los *Point Blank*) viene incluido en la caja.



Es pequeña, manejable y precisa. Además, cuenta con un precio de lo más ajustado y es compatible con todos los juegos de disparo del mercado.

XPlorer FX

- Precio: **7.490 ptas.**
- Distribuidor: **Ardistel**
- Teléfono: **976 73 49 44**
- Tipo: **Cartucho de trucos**
- Puntuación: **MB**

Algo más que un cartucho de trucos

Este cartucho es una pequeña maravilla que, además de cargar códigos que nos ayuden en el juego, nos permite almacenar partidas, reproducir la música de los juegos y visionar todas las intros.

Ya está aquí la última versión del mejor cartucho de trucos para PlayStation.

Aparte de una actualización de los códigos para los últimos juegos de PlayStation (*Driver*, *Silent Hill*, *Ridge Racer Type 4*, *Syphon Filter*...) y una total compatibilidad con los códigos de Action Replay, GameShark y Equalizer, cuenta con importantes mejoras.

La primera es la la función Cine FX Multimedia, ahora sí nos permite ver todas las intros, secuencias de vídeo y oír la música de casi todos los juegos. La anterior versión, aunque también tenía esta particularidad, sólo funcionaba con los juegos antiguos. Con los botones L1, L2, R1 y R2 podemos pausar, avanzar, retroceder y hacer cámara lenta como si de un vídeo se tratara.

El reproductor de CD que viene incluido, nos da la posibilidad de manejar un ecualizador para modificar las canciones a nuestro antojo. Aparte, si jugamos a cualquier juego y en cualquier momento reseteamos la consola (con el Xplorer FX encendido), podremos recuperar los sonidos del juego y variarlos en el reproductor de audio.

Otra importante novedad es que es capaz de almacenar los datos de hasta 5 tarjetas de memoria, y posteriormente restaurar estas partidas. Así podremos guardar bloques que no utilicemos y dar cabida a otros nuevos sin perder los datos anteriores.

También podremos cambiar la apariencia del menú del Xplorer FX, modificando desde el color de fondo hasta el entramado de las opciones.

Pero aún queda lo más importante, y es que... ¡podremos fabricarnos nuestros propios códigos de trucos! En el completo manual de instrucciones te explica la manera de conseguirlo. Aunque es un trabajo laborioso, los resultados son excelentes.

El único problema que hemos visto a este fantástico cartucho de códigos de trucos es que los juegos que vienen provistos de protección contra copia (*V-Rally 2*, *Soul Reaver*, *Ape Escape*, etc.) no funcionan, ya que el Xplorer lo detecta y no permite la carga.

Los que os hayáis comprado una PlayStation recientemente, también debéis tener en cuenta que el último modelo de la consola ya no trae la entrada del puerto paralelo, lugar donde se conecta el Xplorer, por lo que no podréis utilizarlo.

ELECTRONICS ARTS • Shoot´em Up Subjetivo

Medal of Honor

La Segunda Guerra Mundial, según Steven Spielberg







Steven Spielberg ha cedido gran parte de su fondo documental para que el juego ofrezca una perspectiva lo más realista posible. Por eso encontraremos videos con imágenes reales sobre la guerra.

Cuando a un genio como Spielberg, muy sensibilizado con los hechos de la Segunda Guerra Mundial, empezó a madurar su idea sobre cómo debería ser un shoot´em up subjetivo inspirado en este conflicto bélico, muy pocos podrían haber imaginado el resultado final. Su compañía de videojuegos, Dreamwoks, y Black Opps han trabajado estrechamente para que la idea de Spielberg llegará con fidelidad a la consola.

Sin estar inspirado en su película Salvar al Soldado Ryan, *Medal Of Honor* es lo más parecido que encontraréis en forma de videojuego. El especial hincapié con el que ambas compañías están tratando el realismo del juego nos va a permitir disfrutar de un shoot´em up subjetivo con toques de aventura que transmitirá fielmente algunas situaciones que tuvieron lugar en la guerra.

Para ello, Dreamworks ha contado con los extensos archivos documentales que posee Spielberg, así como el consejo de Dale Dye, un militar retirado que participó en el conflicto. De este modo, las localizaciones, los tipos de objetivos a cumplir y la variedad del armamento estarán en consonancia con la Segunda Guerra Mundial y la década de los cuarenta, momento que toma como referencia el argumento del juego.

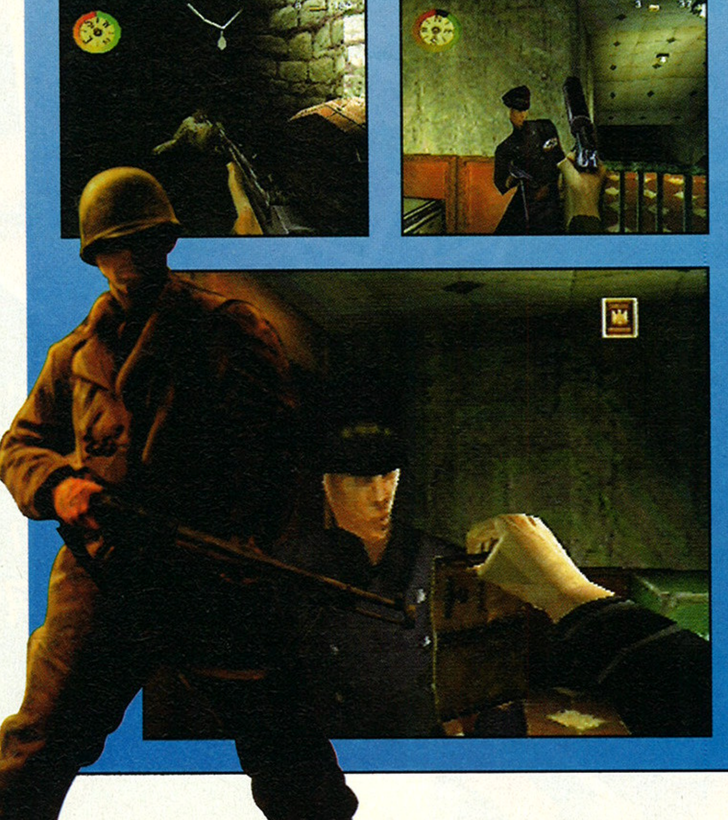
Parte de esta documentación quedará plasmada en *Medal of Honor* en forma de secuencias de vídeo que agradarán a los amantes de la historia moderna y "culturizarán" a aquellos que apenas conozcan los hechos de este desgarrador conflicto.

Entrando en lo que será el juego en sí, *Medal of Honor* estará compuesto por casi una treintena de misiones, en las que el protagonista (un soldado aliado) tendrá que realizar todo tipo de acciones para neutralizar las fuerzas enemigas. Gracias a este enfoque, las misiones de disparo gratuito se combinarán con otras más propias del género aventurero, como pueda ser disfrazarse de soldado alemán para sabotear unas instalaciones.

Donde ya os podemos asegurar que *Medal of Honor* será sobresaliente en la inteligencia artificial de los enemigos. Aunque la versión que tenemos en nuestro poder no es la final, ya hemos podido comprobar cómo los soldados alemanes son capaces de devolver las granadas que les lancemos o utilizar los elementos del decorado para protegerse. Son detalles que, unidos a sus animaciones, los convertirán en los enemigos más impredecibles y sorprendentes de cualquier juego parecido.

Si las cosas no cambian, *Medal of Honor* va a ser capaz de infundir miedo a *Quake II*, el rey del género.

Primera Impresión: E



Durante el juego podremos utilizar armas propias de los alemanes, como los nidos de ametralladoras, para acabar con ellos rápidamente.

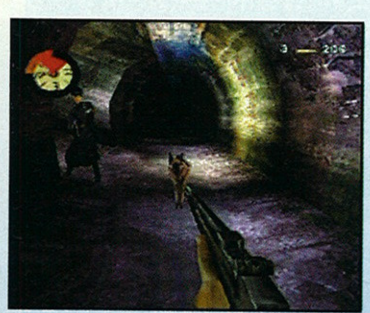


Los escenarios presentarán numerosos detalles de época, como aviones derribados o construcciones semidestruidas.

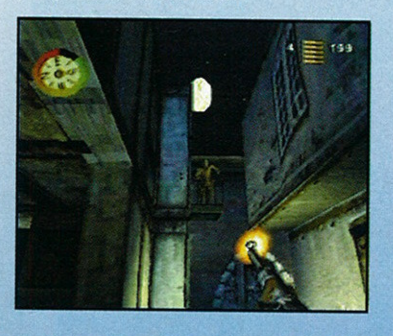
HASBRO INTERACTIVE • Acción

Action Man: Extreme Adventure

¡Míra mamá... el muñeco de la tele!



Los soldados alemanes utilizarán todos los medios posibles, incluidos pastores alemanes, para poner fin a nuestra misión.



El peligro sí distingue colores

En *Medal of Honor* encontraremos una gran variedad de enemigos, a cual más inteligente y difícil de tumbar. Todos recuperarán los uniformes clásicos del ejército alemán, por lo que no será difícil reconocer a los agentes de la Gestapo o los soldados de la infantería.









En *Action Man* tendremos todo el equipo del famoso muñeco. Buen ejemplo es esta ballesta con mira telescópica, con la que podemos eliminar a los enemigos a larga distancia.

A buen seguro conoceréis a Action Man, el popular muñeco de acción que sucedió a los Geyperman y a los Airgam Boys como compañero de juegos de los niños de medio mundo. Pues bien, Hasbro Interactive está ultimando un juego que trasladará sus aventuras a PlayStation.

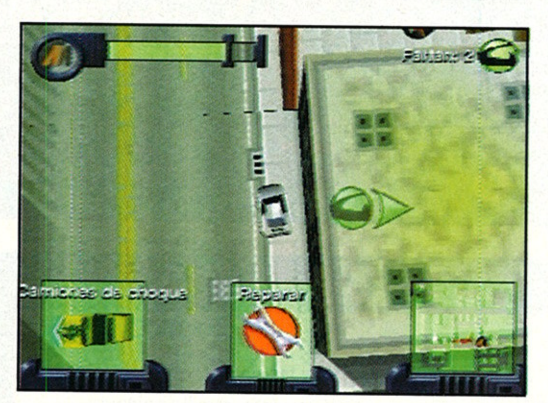
Su nombre será *Action Man: Extreme Adventure*, y en él guiaremos a este intrépido agente secreto por 6 localizaciones distintas. Nuestro objetivo será impedir que el malvado doctor X suelte una toxina mortal sobre el planeta.

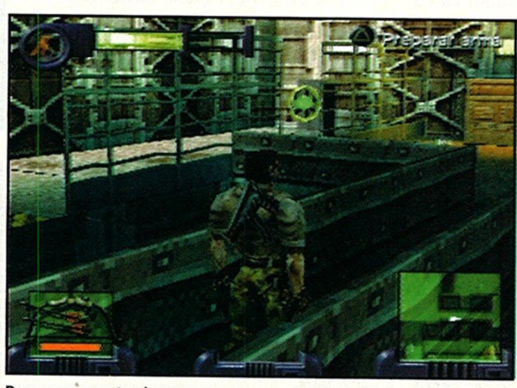
AM:EA tendrá dos tipos de misiones distintas: con vehículo o a pie. En las primeras nos desplazaremos por unos escenarios urbanos (muy parecidos a los de *Grand Theft Auto*) con los vehículos más característicos de Action Man. En ellas deberemos eliminar a un cierto número de enemigos, buscándolos por todo el mapeado con ayuda de un radar.

A su vez, en las misiones a pie deberemos infiltrarnos en bases secretas repletas de enemigos (en la más pura tradición del cine de espías), y realizar acciones tan variadas como plantar explosivos, eliminar centinelas silenciosamente, o buscar códigos de acceso. Para ello, contaremos con la ayuda de un sofisticado equipo de espionaje, que irá desde una ballesta con mira telescópica a un decodificador electrónico.

La única pega que hemos encontrado a este Action Man (al menos a la versión que hemos jugado), es que será muy fácil, no acercándose ni por asomo a los niveles de dificultad del excelente *Syphon Filter*. De mantener la versión final esta dificultad tan baja, *AM:EA* corre el riesgo de convertirse en una opción sólo recomendable para los pequeños de la casa o incondicionales del género. Allá por Diciembre saldremos de dudas.

Primera Impresión: 





Para progresar tendremos que encontrar ciertos objetos o llaves clave. Ah, y evitar ser descubiertos por los guardias, por supuesto.



ELECTRONIC ARTS • Lucha

Warpath: Jurassic Park

Peleas "dinosaúricas"

Después de dos películas basadas en las novelas de Michael Crichton, Steven Spielberg y su compañía de videojuegos, Dreamworks, van a dar una vuelta de tuerca más al universo Jurassic Park. En esta ocasión no será una aventura, ni un juego de acción, sino un beat´em up en el que los dinosaurios serán los principales protagonistas.

Como si de perros de pelea se tratara, los distintos tipos de saurio se enfrentarán en combates tipo "uno contra uno", tomando como marco escénico numerosas localizaciones extraídas directamente de las dos películas.

Las catorce especies de dinosaurios podrán ejecutar todo tipo de ataques, llaves, presas y remates en el suelo, todo ello acomodado al tamaño y agilidad de los distintos tipos de saurio. Un aspecto que, por el momento, nos ha parecido genial es el sistema de daños, según el cual, los primeros mordiscos y arañazos sólo rasgarán la piel de nuestro contrincante, mientras que los sucesivos harán una mella superior. Además, podremos interactuar con los escenarios, pudiendo destrozar barriles y objetos similares para causar mayor daño a nuestro rival o "merendarnos" a algún despistado transeunte para recuperar algo de energía.

Como sucede con los videojuegos de Spielberg, *Warpath* contará además con unos cuantos datos sobre las distintas especies jurásicas que aparecen en el juego, y un apartado sonoro compuesto por todos los efectos que el rey midas del cine utilizó en sus películas.

Warpath presentará algunas ideas novedosas, pero tendremos que esperar para comprobar si da la talla como juego de lucha.

Primera Impresión: B





En cualquier momento del combate puede aparecer un despistado humano que, con un movimiento rápido, pasará a nuestro estómago.



Warpath incluirá una base de datos con las características más destacables de las especies que aparecen en el juego.



INFOGRAMES • Deportivo

EPGA Golf

Sólo para golfistas



Dependiendo del palo y de la fuerza, la bola aterrizará en un sitio, que podremos calcular gracias a la ayuda de una cuadrícula .

Como su nombre indica, *EPGA Golf* será un simulador con el que practicaremos este deporte por los circuitos europeos más importantes asumiendo el papel de los más famosos golfistas del momento.

Obviamente, nuestro objetivo será meter la pelota en los hoyos, para lo que tendremos que dominar a la perfección nuestros tiros. Algo que no resultará sencillo, porque el sistema de juego será muy real, influyendo aspectos tan variados como la fuerza del viento, el ángulo del golpe o el tipo de palo y terreno.

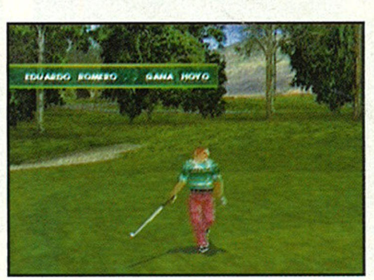
Gráficamente, resulta bastante realista, pero la versión que hemos jugado todavía está poco trabajada, la cámara gira con mucha brusquedad, y localizar los hoyos es pelín dificultoso.

De cualquier modo, dejando a un lado este detalle (que seguramente será subsanado en la versión final), lo cierto es que promete convertirse en uno de los mejores simuladores del golf del momento, y en este deporte andamos últimamente un poco escasos.

Primera Impresión: B







EIDOS • Aventura de acción

Tomb Raider: The Last Revelation

Lara prepara su regreso

Después de una larga espera, hemos tenido entre nuestras manos una versión jugable de la cuarta entrega de *Tomb Raider*. Una versión todavía sin terminar, pero que nos ha servido para comprobar que, como habían dicho los programadores, este puede convertirse en el *Tomb Raider* definitivo. Como ya anunciamos, el juego estará adornado por un vestido gráfico mucho más elegante que las anteriores entregas. Lo podéis apreciar en las texturas, más profusas y complejas, y en los nuevos efectos de luz. Aunque en general el motor parece mucho más sólido, aún notaremos algún que otro temblor... algo que tendremos que soportar en aras de unos escenarios gigantescos y más detallados que nunca.

Dejando de lado el aspecto gráfico, donde más novedades hemos apreciado ha sido en el ritmo del juego, más cercano a *TRII*, donde se dosifica la acción y la investigación, alternando situaciones frenéticas con otras más cerebrales. Y para alegrar a los menos hábiles, también parece cierto que los saltos imposibles van a ser menos frecuentes, lo que no significa que Lara no tenga que demostrar su proverbial agilidad en largas secuencias de plataformas. Simplemente, ahora será más fácil encadenar saltos.

Igualmente, nos ha sorprendido el nuevo menú para los objetos. A parte de las armas y los botiquines, Lara podrá encontrar nuevos items que podrán ser combinados entre sí para conseguir distintos efectos. De este modo encontremos distintos tipos de municiones o miras telescópicas.

Por el estado de la beta, no os podemos confirmar las nuevas armas que podremos usar, ni si definitivamente Lara podrá abrir puertas a patadas. Sin embargo, sí os podemos garantizar es que el juego tiene pinta de poder sorprender a todos los fans de la señorita Croft. Pronto lo comprobaremos.

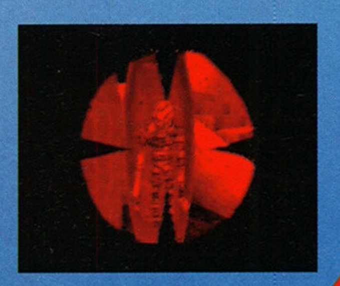
Primera Impresión: E

Nuevo inventario



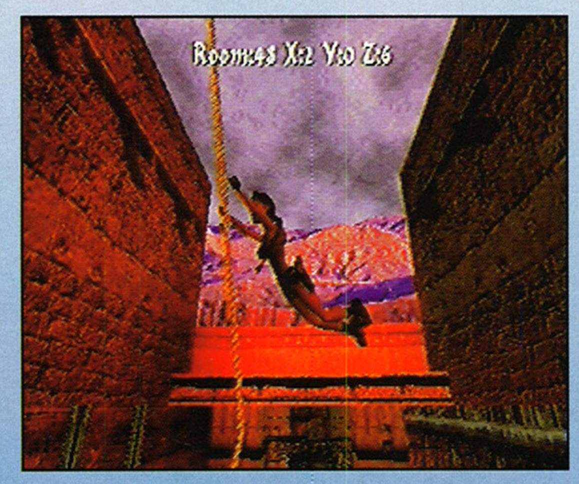
Aunque no os podemos confirmar los objetos que Lara llevará en el inventario, sí os podemos asegurar que éste sufrirá substanciales cambios. Por ejemplo, ahora contaremos con elementos que podremos combinar (como la mira telescópica, abajo) y con nuevos objetos como los prismáticos (arriba).







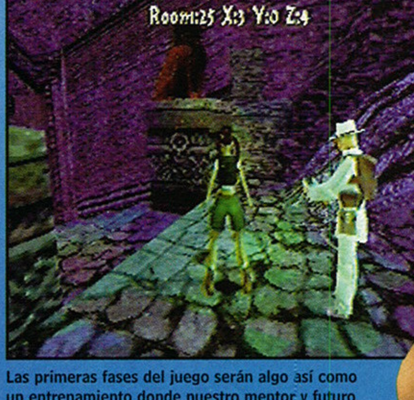




Entre las nuevas habilidades que Lara aprenderá, estará la posibilidad de saltar y engancharse a cuerdas para trepar o balancearse como si fuera un Tarzán femenino.







Las primeras fases del juego serán algo así como un entrenamiento donde nuestro mentor y futuro rival nos enseñará las claves para triunfar.

McLaren

YA ES HORA DE QUE ESTES EN LA POLE

CONSÍGUELO CON EL VOLANTE OFICIAL MCLAREN F-1





- Compatible PSX
- Dual Shock
- Cambio de marchas, pedales y freno de mano
- Múltiples funciones en el volante
- Volante ajustable en profundidad y altura

PARA SONY PLAYSTATION



Venta en tiendas especializadas

flexiline

Distribuidor Oficial Flexiline, S.A.

c/ de l'or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona
Tel.:93 594 66 00 Fax:93 594 66 01 http//www.flexiline.es

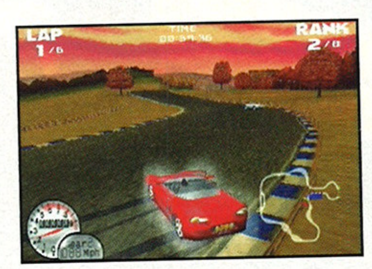
TITUS • Velocidad

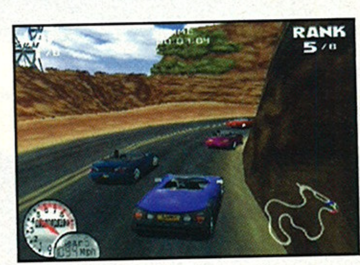
Roadsters Carreras de Descapotables

Roadsters es un arcade de carreras con las opciones típicas del género (carrera rápida, campeonato, contrarreloj...), pero con el aliciente de que los coches que serán lujosos descapotables, réplicas exactas de coches reales que podremos reconocer nada más verlos. Eso sí, como Titus no tiene la licencia de todos ellos, algunos no tendrán nombres reales.

De cualquier modo, parece que el excelente trabajo que se está realizando con los coches no está en consonancia con los escenarios. Aunque todo indica que serán muy variados, los de la versión que hemos jugado presentaban un popping escandaloso que los afeaba bastante.

En lo referente al control, parece que *Roadsters* será uno de esos juegos sencillotes en el que toda la





dificultad estribará en saber cómo y cuándo derrapar. Los rivales sí que nos darán muchos problemas ya que se nos pegarán como lapas sin dejarnos un momento de respiro.

Por lo demás, tal y como dijimos antes, *Roadsters* apunta a ser un juego normalito, que no destacará en nada. El mes que viene, ya con la versión final en nuestras manos, podremos confirmaros si esto es así.

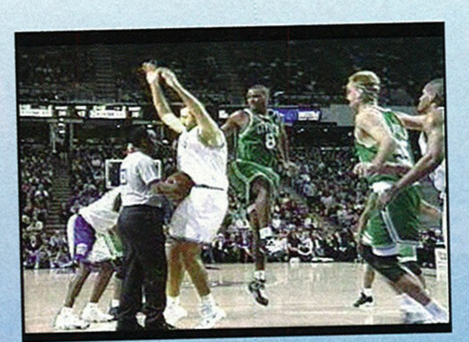
Primera impresión: 

EA SPORTS • Deportivo

NBA Live 2000 Mejorando lo inmejorable



NBA Live 2000 ofrecerá un modo arcade en el que los jugadores podrán realiza estratosféricos mates y tendrá un control más sencillo.



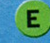


No sabemos cómo lo hacen, pero lo cierto es que EA Sports siempre consigue mejorar lo inmejorable añadiendo alicientes y sorpresas a sus eternas sagas deportivas. Da igual que sea fútbol, hockey o, como en este caso, baloncesto, siempre lo consiguen.

Las virtudes que pueden elevar a *NBA Live 2000* al podio de mejor simulador de basket de la historia pueden resumirse en una jugabilidad que puede ser la más atractiva de la saga, al ajustar con precisión ritmo de juego con facilidad de control. Además de una notable mejora en la Inteligencia Artificial del los rivales.

Por supuesto, contará con todos los equipos y jugadores de la NBA, con posibilidad de crear equipos y jugadores nuevos y con todas opciones tácticas (más algunas extra) habituales de la serie. Sin embargo, lo más atractivo son algunos modos de juego nuevos que nos permitirán desde participar en un uno contra uno callejero a manejar jugadores míticos, vestidos a la vieja usanza.

Sumándole las mejoras técnicas en animación, definición y nivel de detalle, nos encontramos con un simulador deportivo que casi podría rivalizar con el mismísimo *FIFA 2000*.

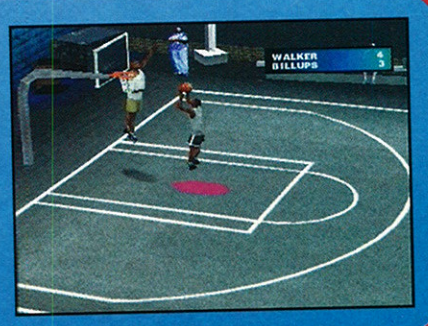
Primera Impresión: 

Algo más que una liga

Entre las novedades más destacables que podremos encontrar en *NBA Live 2000*, brillan con luz propia la posibilidad de jugar los clásicos uno contra uno con las normas de la calle, y el divertido concurso de triples típico de la Noche de las Estrellas.

Además, el juego incluirá otras novedades, como poder jugar con reglas bastante peculiares en un modo de juego arcade o la participación de algunos de los más importantes mitos de la NBA vestidos con la misma equipación de cuando estaban en activo.







Gastos de Envío: Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas. GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 965986325	ALICANTE Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo	GIRONA 972506605	FIGUERAS Sant Pau, 54 Bajo	MÁLAGA 952297697	CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
ALICANTE 966662323	ELCHE Vicente Blasco Ibez,75	GRANADA 958294007	GRANADA Emperatriz Eugenia, 24	MÁLAGA 952355406	EL TORCAL Jos Palanca, 1 Urb. El Torcal
BARCELONA 937883556	TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4	JAÉN 953744411	BAEZA Patrocinio Biedma, 17	MÁLAGA 952297500	FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
BILBAO 944734715	SANTUTXU Trv. Iturriaga, 4	LOGROÑO 941221008	LOGROÑO Huesca, 36	MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA Avda. de Mijas, 38 Lc.1
CÁDIZ 956768946	LA LÍNEA Clavel, 43	GUADALAJARA 949264609	AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36	PAMPLONA 948172074	PAMPLONA Sancho Ramrez, 15
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA Alfonso XIII, 66	MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitucin, s/n	SEVILLA 954386802	SEVILLA Plz. San Antonio de Bdua, 7
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO Pintor Lpez Torres, 19	MÁLAGA 952507686	Velez Mlaga AXARQUÍA Camino de Mlaga, 10 (C.C.Zona Joven)	VALENCIA 962400468	ALZIRA Avda. Del Parque, 27

NUEVA APERTURA

Promoción Válida hasta final de existencias.
Precios Válidos salvo error tipográfico.

ENVÍO DE PEDIDOS POR UPS A DOMICILIO. TELECOMPRA: 952 36 42 22

GT • Aventura Gráfica

Disc World Noir

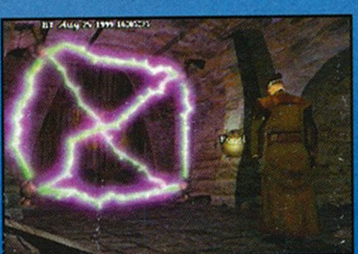
Mundo Disco en versión cine negro

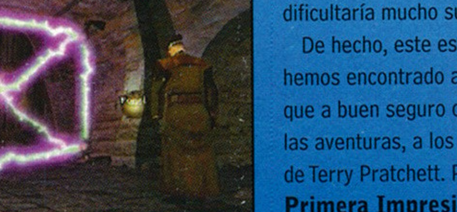




Como en los otros Mundo Disco, el diálogo será fundamental para poder avanzar. Esperemos que la versión final esté al menos subtitulada, para poder seguir el desarrollo de la trama sin problemas







Al igual que los dos títulos anteriores, *Discworld Noir* será una aventura gráfica inspirada en el delirante universo de Mundo Disco. No obstante, en esta ocasión dejaremos de ser el despistado mago Rincewind para encarnar a Lewton, un ácido detective. Nuestra misión será encontrar al desaparecido novio de nuestra cliente, teniendo para ello que sortear escenarios oscuros, mujeres misteriosas y una trama muy, muy enrevesada.

Y es que *Discworld Noir* estará inspirado en el cine negro de los años 40, lo que lo convertirá en un título más maduro que sus predecesores. De hecho, en él trataremos temas tan delicados como la amistad o las relaciones de pareja.

Pero los cambios no se limitarán al argumento. *Discworld Noir* incluirá un nuevo y potente engine gráfico, que nos presentará unos personajes poligonales y unos escenarios prerenderizados absolutamente magistrales.

Mantendrá, eso sí, el tono humorístico de los juegos anteriores, por lo que los diálogos desternillantes y las situaciones alocadas estarán garantizadas. Bueno, siempre y cuando traduzcan el juego, porque la versión que hemos probado estaba en inglés, lo que dificultaría mucho su comprensión.

De hecho, este es el único defecto que hemos encontrado a este prometedor juego, que a buen seguro cautivará por igual a los amantes de las aventuras, a los del cine negro, y a los seguidores de Terry Pratchett. Podéis estar seguros.

Primera Impresión: MB

EA • Deportivo

Cyber Tiger

¿Quién dijo que el Golf no podía ser gracioso?



Cyber Tiger tendrá un sistema de control muy fácil e intuitivo, con el que nos haremos en unas pocas partidas.

Electronic Arts está a punto de sacar *CyberTiger*, un juego de golf completamente distinto a cualquiera de sus títulos deportivos anteriores, ya que serán un arcade desenfadado, más orientado a la acción que a la simulación rigurosa.

En él podremos escoger entre varios alocados golfistas, y ponerlos a competir por unos extravagantes circuitos, emplazados en lugares tan poco habituales como cañones rocosos o playas. Además, podremos entrenar a nuestros jugadores para que desarrollen unas técnicas especiales (tipo magias) que mejoren sus estadísticas.

CyberTiger incluirá un montón de modos de juego, entre los que destacará un modo versus con el que podremos enfrentarnos hasta a cuatro oponentes al mismo tiempo. A eso hay que añadir un sistema de control muy sencillo y unos gráficos simpatiquísimos, que incluirán caricaturas de varios de los mejores golfistas actuales.

Primera impresión: B



Antes de cada partida podremos entrenar para aprender unos golpes especiales con los que mejorar nuestras estadísticas.





OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play manía

de descuento en tu compra en:



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LAS DIVERTIENDAS DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU DIVERTIENDA MÁS CERCANA LLAMA AL 95 2363237 Ó CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. DIVERTIENDA TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
DIVERTIENDA
POLÍGONO INDUSTRIAL ALAMEDA. CALLE SIGFRIDO, 17.
29006 MÁLAGA

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 95 2363237

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE DIVERTIENDA.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 1999.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			

CLUB DABLO — QUEMA EL ABURRIMIENTO

DIVER tienda — Play manía

Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

ACTIVISION • Lucha

Wutang Shaolin Style

Más golpes que en una de chinos



Wutang: Shaolin Style será un juego de lucha muy peculiar protagonizado por un grupo de hip-hop, The Wutang Clan.

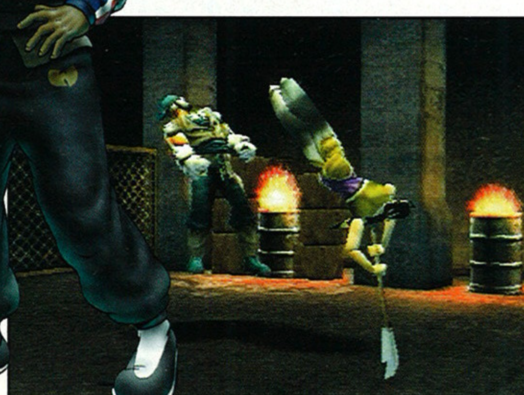
Dejando a un lado a sus protagonistas, su rasgo más destacable será que utilizará el motor del desaparecido *Thrill Kill*, por lo que las peleas múltiples serán muy frecuentes. Así, debemos prepararnos para unos combates frenéticos, repletos de puñetazos, quiebros, patadas y barridos. ¡Todo en escasos segundos! Esos sí, no podremos limitarnos a aporrear botones, ya que los fatalities dependerán de una compleja serie de movimientos en los que contarán postura, extremidad y altura del ataque.

Si bien *Wutang* promete, lo cierto es que la versión que hemos jugado no nos ha acabado de convencer. Tenía muchos fallos, como un control que no respondía bien, una falta de consistencia en los gráficos y un sistema de cámaras bastante confuso. Afortunadamente Activision todavía tiene tiempo para limar estas carencias antes de que salga el juego a la venta, y convertirlo así en un título irresistible para los amantes de la lucha.

Primera Impresión: 



Con mucha frecuencia tendremos que enfrentarnos contra varios rivales al mismo tiempo, lo que dará al juego un ritmo rápido y frenético.



MATEL INT. • Velocidad

Barbie cabalga y juega

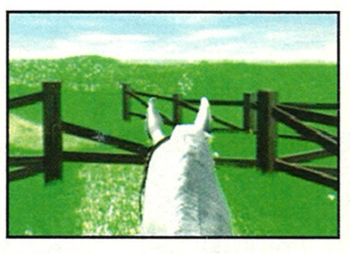
¡A cabalgar con Barbie!

En *Barbie cabalga y juega* encarnaremos a esta popular muñeca, teniendo que llevarla a pasear a caballo por unos paisajes tan adorables como una playa, el claro de un bosque o una granja.

En ellos deberemos guiar al corcel de Barbie a izquierda y derecha (siguiendo el trazado del camino), y saltando los obstáculos que nos salgan al paso. Si bien es cierto que los paseos serán el plato fuerte de este título, no será lo único que llamará la atención de los más pequeños. También incluirá unos minijuegos en los que podremos dar de comer a los caballos, bañarlos e incluso ponerles las riendas.

Obviamente, *Barbie* estará claramente destinado al público infantil (a las niñas para ser más concretos), por lo que no esperéis encontraros ante un título desafiante o complejo. A nivel gráfico tampoco parece ser una maravilla de la técnica, pero el carisma de su protagonista quizás pueda hacerle un hueco en nuestros corazones y en nuestras colecciones. El mes que viene, ya con la versión final, os lo podremos confirmar.

Primera Impresión: 





ACCLAIM • Varios

Chef´s Luv Shack

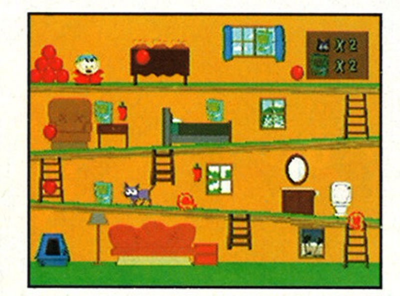
La versión "fuerte" del Un, Dos, Tres

Chef´s Luv Shack es el segundo título protagonizado por los personajes de la desvergonzada serie South Park. Esta vez, el género escogido es el "Party Game" o "juego de minijuegos", consistente en pruebas de habilidad.

Los minijuegos están inspirados en clásicos del videojuego, como *Space Invaders* o *Asteroids*, pero un pelín deformados. Por ejemplo, una prueba está inspirada en el juego de mesa Simon, y consiste en dar pequeños golpes en el "trasero" de un mono...

Para dar cierta cohesión a esta locura, sus creadores han ideado un concurso televisivo al más puro estilo Un, Dos, Tres, donde se intercalarán rondas de preguntas con los juegos. Por problemas de tiempo, Acclaim no va a traducir el juego, lo que será un serio problema para los que no entiendan inglés. Por lo demás, lo más divertido será disfrutar de todas estas locuras en modo multijugador.

Primera impresión: B



MIDWAY • Arcade





Ready2 Rumble

¡Guantes fuera!

En el modo carrera podremos mejorar a nuestro boxeador entrenándolo en el gimnasio. Dicho entrenamiento consistirá en varios minijuegos. Según el que escojamos podremos mejorar su aguante, su pegada, su rapidez, etc.

Para combatir el exceso de calorías de los turrones navideños, Midway se prepara para presentarnos *Ready2 Rumble*, un gracioso arcade de boxeo en el que deberemos demostrar que somos los mejores del ring, y derr bar a nuestros rivales a base de uppertcuts, derechazos, ganchos y demás repertorio de mamporros.

Ready2 Rumble tendrá dos modos de juego distintos: Arcade y Campeonato. Mientras que en el primero sólo tendremos que preocuparnos de ganar combates, en el segundo también deberemos entrenar a nuestro luchador para mejorar sus estadísticas. Estos entrenamientos se harán mediante minijuegos, de los de pulsar el botón adecuado en el momento preciso.

El entorno gráfico va con el tono divertido de la competición y nos mostrará boxeadores delirantes y estrafalarios. Por desgracia, su control parece un poco duro, lo que puede restarle emoción. Cuando tengamos la versión final os contaremos.

Primera Impresión: 

TEAM 17 • Estrategia

Worms Armageddon

La guerra de los gusanos

Sin duda recordaréis *Worms*, un divertidísimo juego de estrategia por turnos que nos ponía al frente de un pelotón de gusanos con el objetivo de eliminar al pelotón o pelotones enemigos. Para ello, desplazábamos a nuestras tropas por unos simpáticos (y estrafalarios) escenarios 2D en busca y captura de rivales.

Una vez localizados y a tiro, tocaba "finiquitarlos" con el armamento más estrafalario jamás visto en PlayStation, y que iba de golpes de karate a escopetas, pasando por ovejas explosivas.

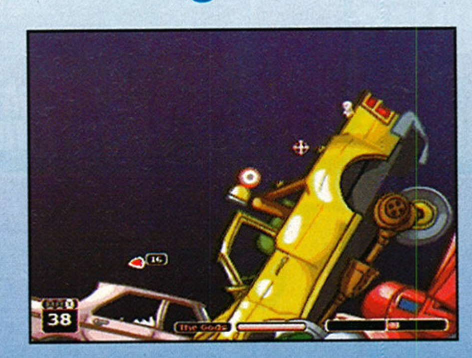
Pues bien, todos los que echábamos de menos a estos belicosos invertebrados estamos de enhorabuena. Sus creadores,Team 17, están ultimando un nuevo juego que los devolverá al campo de batalla.

Su nombre será *Worms Armageddon*, y será un título que añadirá un montón de innovaciones a la extraordinaria jugabilidad de la primera entrega. Entre ellas la más obvia será el nuevo y deslumbrante motor gráfico, con unos gusanos mucho más grandes y fáciles de distinguir. Los escenarios, a su vez, también serán completamente nuevos, siendo mucho más atractivos y coloridos.

Obviamente, *WA* mantendrá (y mejorará) el estrambótico arsenal de la primera entrega, pero el que sin duda será su mejor rasgo será el modo multijugador. Además, nos permitirá diseñar nuestros pelotones para enfrentarnos a los amigos, y guardar los resultados en la tarjeta de memoria, creando una especie de liguilla.

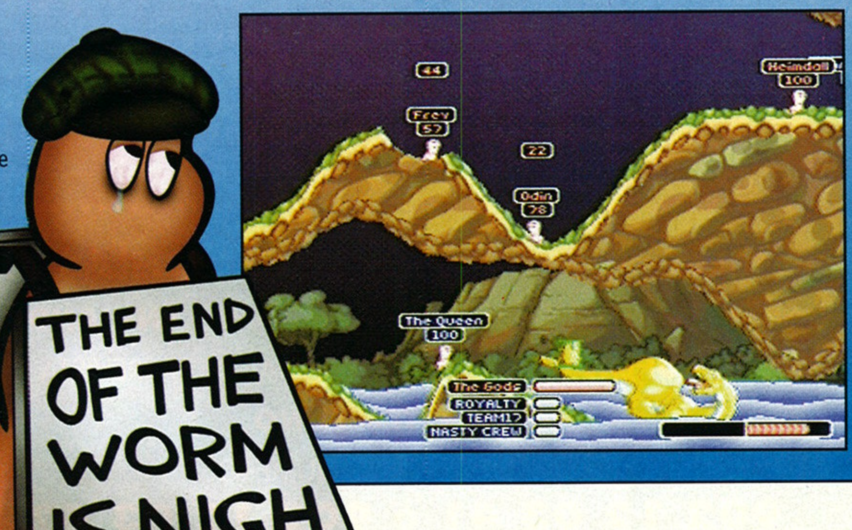
Así, *Worms Armageddon* apunta como uno de los mejores títulos que saldrán en Diciembre. Por lo menos para amantes de la estrategia.

Primera impresión: MB





Worms Armageddon incluirá muchas más armas y acciones que su antecesor, lo que nos permitirá acabar con nuestros adversarios mucho más fácilmente.



Estos pasatiempos futboleros pueden permitirte ganar uno de los 15 FIFA 2000 para PlayStation que Electronic Arts y PlayManía sortearemos entre todos aquellos que nos enviéis correctamente las soluciones. Suerte y a por el gol, campeones.

HUMOR









SOPA DE LETRAS FUTBOLERA

DEMUÉSTRANOS LO QUE SABES DE FÚTBOL Y, CON LA AYUDA DE LAS DEFINICIONES, ENCUENTRA 14 TÉRMINOS MUY RELACIONADOS CON EL DEPORTE REY.



F	M	O	G	T	O	E	A	W	O	P	I
S	E	L	E	C	C	I	O	N	L	E	B
C	V	O	T	A	B	L	I	S	L	N	A
M	Y	H	P	O	Z	E	M	A	I	A	R
A	G	O	L	H	P	R	T	I	U	L	E
S	C	R	E	N	R	O	C	F	Q	T	R
A	O	S	V	M	R	A	L	R	N	Y	R
J	D	B	Y	T	K	I	S	N	A	N	A
I	N	O	I	C	C	O	A	H	B	C	B
S	M	B	A	L	O	N	R	E	U	G	K
T	R	R	N	M	C	A	N	T	E	R	A
A	P	Z	E	D	L	A	I	D	N	U	M

LAS PISTAS:

1. Falta dentro del área. **2.** Es el encargado de que el juego no se vaya de madre. **3.** Indispensable para poder jugar. **4.** Siempre lo vemos correr con la camilla a cuestas. **5.** ...no es que se haya roto algo, es el sobrenombre de cualquier jugador que se sale. **6.** Todos quieren marcarlo. **7.** Objeto muy preciado en el fútbol que no sirve para beber. **8.** La ilusión de cualquier jugador es jugar en esta competición. **9.** Todos vamos a muerte con ella. **10.** Aunque estás cómodo en él, ningún jugador lo prefiere. **11.** Los mejores, de jóvenes, han pasado por ella. **12.** Es el cada rincón y tiene un banderín. **13.** Obstáculo entre tú y el portero en un lanzamiento de falta. **14.** Sin este pequeño instrumento, el árbitro terminaría mas bien afónico...

EL ONCE IDEAL

AQUÍ TENÉIS AL EQUIPO QUE SERÍA EL SUEÑO DE CUALQUIER AFICIÓN, PERO LOS NOMBRES ESTÁN UN POCO TRASTOCADOS.

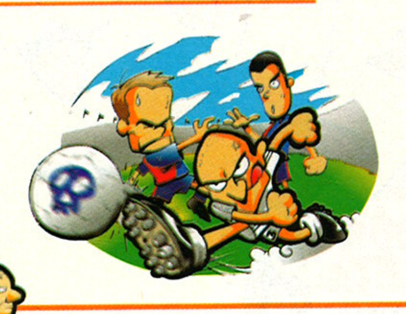
¿Sabrías tú con tu sabiduría futbolera ordenarlos correctamente?

1: RZAISCÑAE S: ____________
2: ONAGENG S: ____________
3: MHKEABC S: ____________
4: LEAANK S: ____________
5: GIOF S: ____________
6: NIIFDI S: ____________
7: ULAR S: ____________
8: DAZEIN S: ____________
9: ROESFED S: ____________
10: OREEURGR S: ____________
11: NLADORO S: ____________

JEROGLÍFICO

¿QUIÉN METIÓ EN REALIDAD EL GOL?

SOLUCIÓN: ____________





BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *FIFA 2000* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de noviembre de 1999 y el 25 de diciembre de 1999.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Electronic Arts y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es



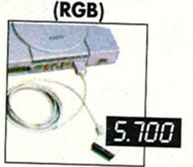
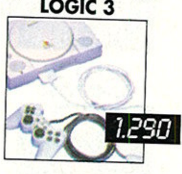
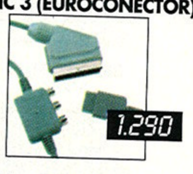
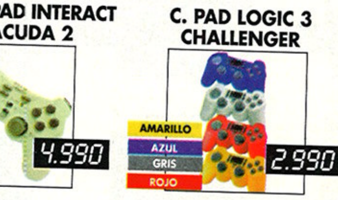
PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION + RF ADAPTER 20.900



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

- CABLE EURO-AV (RGB) 5.700
- CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.290
- CABLE SCART RGB LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 1.290
- CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 4.990
- C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO) 2.990






- C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 3.990
- CONTROLLER 2.100
- CONTROLLER DUAL SHOCK (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE) 4.500
- DEXDRIVE INTERACT 5.900
- JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990




- LINK CABLE 3.500
- LINK CABLE LOGIC 3 1.290
- MALETIN CONSOLE CASE 3.200
- MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990
- MALETIN JUEGOS CD CASE 2.100




- MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA) 2.490
- MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB (GRIS) 3.990
- MEMORY CARD SONY (TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS) 2.100
- MOUSE (RATÓN) 4.200
- MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990







- MULTI TAP 4.900
- PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) 4.900
- PISTOLA G-CON 45 6.990
- PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN 4.990
- PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2 (SILVER) 8.990








- PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 6.990
- RF ADAPTER PERFORMANCE 1.990
- RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500
- VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 19.990
- VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 9.990






- VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 10.990
- VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO 6.990
- VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE SPRINTER 8.990
- VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 7.990
- VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR 7.990

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
○ **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
○ • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
○ • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
○ **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
○ **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
○ **Elda** Av. José Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
○ **Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
○ • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
○ • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 NUEVO CENTRO
BARCELONA
Barcelona
○ • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 NUEVA DIRECCIÓN
○ • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
○ • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 NUEVO CENTRO
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, Local 37. A-18. Salida 2
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
○ **Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
○ **Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
○ **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
○ **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
○ **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
○ **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
○ **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
○ **Palamós** C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
○ **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
○ **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
○ **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 NUEVO CENTRO
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
○ **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
○ **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
○ • C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
○ • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 NUEVO CENTRO
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 NUEVO CENTRO
○ **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
○ • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
○ • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
○ • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
○ • C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
○ **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
○ **Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
○ **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
○ **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
○ **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
○ **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
○ **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
○ **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
○ **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
○ **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
○ **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
○ **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
○ **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
○ **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
○ **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
○ • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
○ • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
○ **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia NUEVO CENTRO
○ • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
○ • C.C. El Saler Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
○ **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
○ **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
○ **Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
○ • C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
○ • C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER



pedidos por teléfono 902 17 18 19

INCLUIDO IVA INCLUIDO



CENTRO MAIL

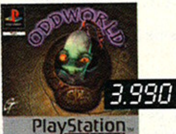
www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

ABE´S ODDYSEE

3.990

ACTUA SOCCER

3.490

ADIDAS POWER SOCCER

3.490

AIR COMBAT

3.490

ALIEN TRILOGY

3.990

BATMAN & ROBIN

3.990

BUST-A-MOVE 2

3.990

COLIN MCRAE RALLY

4.990

COMMAND & CONQUER

3.990

COMMAND & CONQUER RED ALERT

3.990

CONSTRUCTOR

3.990

COOL BOARDERS 2

3.490

CRASH BANDICOOT

3.490

CRASH BANDICOOT 2

3.490

CROC

3.990

DESTRUCTION DERBY

3.490

DESTRUCTION DERBY 2

3.490

DOOM

3.990

EL MUNDO PERDIDO

3.990

FANTASTIC FOUR

3.990

FINAL FANTASY VII

3.490

FORMULA 1

3.490

FORMULA 1 ´97

3.490

G-POLICE

3.490

GRAN TURISMO

3.490

GRAND THEFT AUTO

4.990

HEART OF DARKNESS

4.990

HERCULES

3.490

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

3.890

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA

3.990

LOADED

3.490

MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE

3.990

MEDIEVIL

3.490

MICKEY´S WILD ADVENTURE

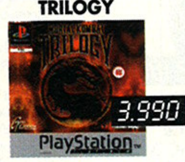
3.490

MICRO MACHINES V3

4.490

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

4.990

MORTAL KOMBAT TRILOGY

3.990

MOTO RACER

3.990

NEED FOR SPEED III

3.990

PANDEMONIUM

3.490

POCKET FIGHTER

2.990

PORSCHE CHALLENGE

3.490

RAYMAN

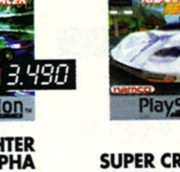
3.290

RESIDENT EVIL

3.990

RESIDENT EVIL 2

4.490

RIDGE RACER

3.490

RIDGE RACER REVOLUTION

3.490

ROAD RASH

3.990

ROAD RASH 3D

3.990

SOUL BLADE

3.490

SOVIET STRIKE

3.990

SPACE JAM

3.990

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

3.990

SUPER CROSS ´98

3.990

TANK RACER

1.990

TEKKEN

3.490

TEKKEN 2

3.490

TEKKEN 3

3.490

THEME HOSPITAL

3.990

TIME CRISIS

3.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

4.990

TOMB RAIDER

4.990

TOMB RAIDER II

4.990

TOSHINDEN

3.490

TRUE PINBALL

3.990

V-RALLY

4.990

WIPE OUT

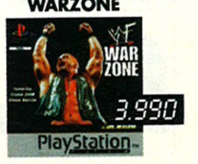
3.490

WIPE OUT 2097

3.490

WORMS

3.990

WWF WARZONE

3.990



pedidos por internet: www.centromail.es

nocernos

NOVEDADES



www.centromail.es

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE

7.490

24 HORAS DE LE MANS

7.490

40 WINKS

7.490

ACTION MAN

8.490

AMERZONE

7.490

ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M.

7.490

ASTERIX & OBELIX

7.490

CARMAGEDDON (RED BLOOD)

7.990

CENTIPEDE
8.490

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

8.490

CHESSMASTER II

8.490

CHINA

7.490

CHOCOBO RACING

7.990

CRASH TEAM RACING

7.990

CYBER TIGER

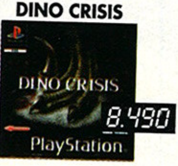
7.490

DEMOLITION RACER

7.490

DESTREGA

6.990

DINO CRISIS

8.490

DRIVER

8.490

ESTO ES FUTBOL

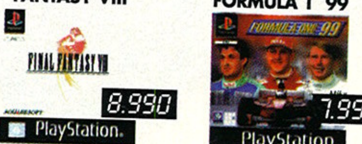
7.990

FIFA 2000

7.490

FIGHTING FORCE 2

8.490

FINAL FANTASY VIII

8.990

FORMULA 1 ´99

7.990

GRAN TURISMO 2

CONS.

GTA 2

8.490

HOT WHEELS

7.490

JURASSIC PARK: WARPATH

7.490

KINGSLEY´S WILD ADVENTURE

6.990

KNOCKOUT KINGS 2000

7.490

KURUSHI FINAL

6.990

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER

8.490

LEGEND OF KARTIA

7.990

LMA FOOTBALL MANAGER

8.490

LOS PITUFOS

7.490

MEDAL OF HONOR

7.490

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS

3.990

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE

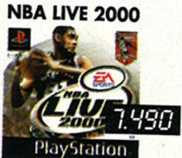
7.490

MISSION IMPOSSIBLE

7.990

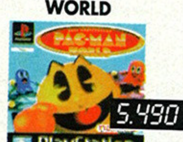
MUSIC 200

8.490

NBA LIVE 2000

7.490

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

8.490

PAC-MAN WORLD

5.490

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

7.490

PONG

8.490

PRINCE NASEEM BOXING

8.490

QUAKE II

8.490

R/C STUNT COPTER

7.490

RAILROAD TYCOON II

CONS.

RAINBOW SIX

8.490

RAT ATTACK

8.490

READY 2 RUMBLE BOXING

7.990

SHAO LIN

8.490

SILENT HILL

8.990

SOUTH PARK RALLY

7.490

SPYRO 2

7.990

STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA

7.490

SUPER CROSS 2000

7.490

SYPHON FILTER

7.990

TARZAN

7.990

THE X-FILES

7.990

TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45

7.990

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

8.490

TONY HAWK´S SKATEBOARDING

8.490

UEFA STRIKER

7.490

URBAN CHAOS

8.490

V-RALLY 2

8.490

WORMS ARMAGEDDON

8.490

WORMS PINBALL

6.990

XENA: LA PRINCESA GUERRERA

7.490

pedidos por teléfono: 902 17 18 19









Fifí, ¿verdadera o falsa?

Si por algo se han caracterizado las campañas de publicidad de Sony es por sorprender al espectador, ya sea con espectaculares montajes gráficos (¿quién no recuerda el esqueleto taxista?) o por sugerir una historia llena de posibilidades (como el spot de la doble vida). Sin embargo, posiblemente el anuncio más alucinante de esta compañía es el que se está emitiendo estos días, el de Riqueza Mental, en el que una joven de rostro tan extraño como obsesivo llena la pantalla.

Sin duda, ante este spot todos nos hemos quedado anonadados tratando de dilucidar si el rostro de Fifí (así se llama la "criatura") pertenece a una persona de verdad o es un montaje. Pues os vamos a resolver el dilema: la cara de Fifí es una composición formada por cinco rostros distintos. Eso sí, está tan bien hecha que a todos nos ha hecho dudar...



Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 **20%** de descuento

Por sólo 3.792 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 316 pesetas...

2 **Gratis** Una Memory Card de Sony



Por 5.000 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además

Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es


KONAMI